PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • PC • XBOX • GAME BOY ADVANCE • PSONE • GSM

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE … GAZINE … DE BENELUX

DECEMBER 2003
NUMMER 12
JAARGANG 11

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

TONY HAWK'S UNDERGROUND

MARIO KART DOUBLE DASH!!

RATCHET AND CLANK 2

CALL OF DUTY

MAX PAYNE 2

BEYOND GOOD & EVIL

LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING

PROJECT GOTHAM RACING 2

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

HIDDEN AND DANGEROUS 2

AMPED 2

TOP SPIN

SPELLFORCE

GRABBED BY THE GHOULIES

WRC 3

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

TRUE CRIME STREETS OF L.A.

SPECIAL REPORTS: TOKYO GAME SHOW 2003 • X03 • SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

PLUS: TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3 • BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG
GREGORY'S HORROR SHOW • MANHUNT • MARIO GOLF
STAR WARS GALAXIES















THIS IS TRUE CRIME™

STREETS OF LA



Includes over 50 original songs from Snoop Dogg, Westside Connection, Coolio and more.*



activision.com



PlayStation.2









©2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and True Crime and Streets of LA are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by Luxoflux. ©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. *Nintendo GameCube game contains fewer songs.

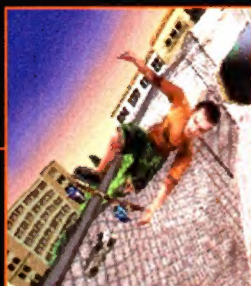


PASADENA FWY
5
Downtown
Venice Blvd
Crenshaw Blvd
BURGER
SOUNDTRACK ON
VYBE SQUAD/KOCH RECORDS
KOCH records

Op deze plek heb ik
mijn beste trucs op Belinda
uitgeprobeerd.











Tony Hawk's Pro Skater® nu op N-Gage. Skate net als Tony door schitterende tracks vol half-pipes en stratencircuits met rails en talloze obstakels. Ervaar de revolutie in online mobile gaming met N-Gage™ Arena. Online mogelijkheden: Global Competition, Strategy Guides, Game Clips. **n-gage.com**

N-GAGE
NOKIA

anyone anywhere

ACTIVISION. NEVERSOFT idea works3D!

Copyright © 2003 Nokia. All rights reserved. Nokia and N-Gage are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation. ©1999-2003 Activision, Inc. and its affiliates. Activision and Pro Skater are registered trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

INHOUD

DE REDACTIE



Júllie weten inmiddels of Nederland zich geplaatst heeft voor het EK. De PU redactie had nog geen idee op het moment dat het blad naar de drukker moest, dus kunnen jullie meteen zien wie er nu echt verstand van heeft...

ED



Ik heb kaartjes voor een reeds betaalde theatervoorstelling op 19 november. Ik ga daar gewoon naar toe, omdat Oranje alles al in de uitwedstrijd beslist heeft.

J.J.



De uitwedstrijd komen we redelijk door maar slechts vier dagen rust daarna, is voor de Nederlandse tere lijfjes te kort. Schotland gaat het ons té moeilijk maken.

BORIS



Goed, jullie willen weten of ik verstand van voetbal heb? Ik voorspel: Schotland-Nederland: 1-1 / Nederland – Schotland: 2-0! Portugal here we come!

SKATE



Mijn voorspelling is meer een droom. Eerste wedstrijd gelijkspel, en Pierre van Hooijdonk valt thuis in en beslist alles met een weergaloze vrije trap in de 90e minuut.

STEVEN



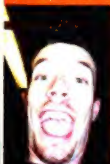
Ik ben bang dat mijn ergste nachtmerrie waar gaat worden. Na twee wedstrijden is er nog geen beslissing en dus wordt het strafschoppen nemen...

JAN



Ik weet zip van voetbal maar win bijna alle weddenschappen op dit gebied. Mark my words: Uit gelijkspel, Thuis kleine overwinning voor Oranje.

JEROEN



Ik ben bang dat ik niets kan zien omdat ik niet op mag blijven. Tijdens de EK ben ik echter een jaartje ouder ennuh, zeker weten dat Nederland dan meedoet.

JURJEN



Moeilijk om een voorspelling te doen over iets waar je helemaal geen verstand van hebt. Uit: 2-1 Thuis: 1-0. Hakken over de sloot dus, daar heb ik meer verstand van overigens.

SHOPPUUUH!



Gouden tijden sinds de prijzenslag bij de supermarkten voor Steven. Koopjesjager als hij is, loopt ie kwijlend alle winkels af om te kijken waar zijn boodschappies het meest laagst zijn geprijsd. De boodschappentas ging natuurlijk ook mee naar de Tokyo Game Show in Korea, alwaar hij zo ongelofelijk veel shit aanschafte dat ie op de terugweg aanvankelijk het vliegtuig niet meer in mocht. En dat lag niet aan dat lippenstiftje dat ie voor z'n vriendin meenam...

UIT DEN OUDEN DOOSCH



Ook dit jaar viel het Boris en Steven tijdens de Tokyo Game Show weer op dat heel veel Japanners verkleed als gamecharacter de show bezoeken. In mijn ouden doosch vond ik nog deze foto van vier jaar terug toen Ape Escape helemaal hot was in Japan. Iets voor een bijschriftenwedstrijd?

ED

FUCK THE RECESSIE

Ik bevind me de laatste tijd een beetje in twee werelden. De ene is het thuisfront, waar krant, TV en nieuwssite mij continue wijzen op de huidige recessie. Waar mijn vriendin steen en been klaagt over de te hoge prijzen bij Hennes en Hunkemöller en zich dan ook genoodzaakt ziet extra veel kleren in de aanbieding te kopen, want zo bespaar je honderden euro's. Toch? De andere wereld is die op de redactie, waar wij de laatste tijd in overvloed leven. Ik durf te beweren dat wij in de ruim tien jaar dat we bestaan nog nooit een nummer hebben gehad met zoveel hoge scores. Terwijl we er met de jaren alles behalve milder op zijn geworden! Die overvloed zie je ook duidelijk terug in dit nummer, met 116 pagina's een van de dikste uitgaven ooit! En riep er nog iemand iets over posters? Tja, het enige wat moeilijk wordt de komende maanden is te kiezen wélk spel je in je PC of console stopt. Een luxeprobleem van formaat! Eigenlijk is er nóg een wereld waarin ik mij af en toe begeef, eentje die nog verder van de realiteit staat dan de vorige twee, en dat is die van het forum van onze site. En nou hoor ik ze daar alweer zeuren dat we alleen dikker zijn vanwege het aantal advertenties. Jongens, voor de laatste keer, trek het aantal advertenties van het totale aantal pagina's af en vergelijk wat je over hebt met een 'normale' uitgave. Precies, geen dank!



NIELS

IEMAND MOET HET DOEN



Zo sta je met je boodschappentas in Japan, het volgende moment zit je te bikken op een pleintje in Korea. Nog geen half jaar bij de PU, maar Steven heeft al helemaal door hoe 't werkt. Gewoon arrogant 'iemand moet het doen' zuchten als je een tripje wordt aangeboden.

BRAAAAAFFFF!



Regelmatig krijgen we bij games die we moeten testen, een of andere goodie cadeau. Vaak een t-shirt, cap, pen, zaklantaarn of ander bruikbaar hebbedingetje met het logo van de game er op. Nou weten we dat we een hondenbaan hebben en beschaving bij ons ver te zoeken is, maar om ons nu een voederbak met eigen naam op te sturen, is ronduit beledigend! Voor straf hebben we de bijbehorende game, A Dog's Life, dan ook niet getest. Grrrrrrrrr!

LACHUUUH!

Good old Dre heeft er een neus voor. Vorige maand werd ie onder pseudoniem Brief van de Maand door het fotograferen van PU-nummerborden (hij stuurde tevens een doosje PUnaises op) en ook in Korea, waar hij voor Gamekings was, scoorde hij er weer eentje. Vorig jaar in Korea had ie overigens een nog mooiere gevonden, maar de foto van het blikje 'cutsap' was helaas mislukt...





INHOUD





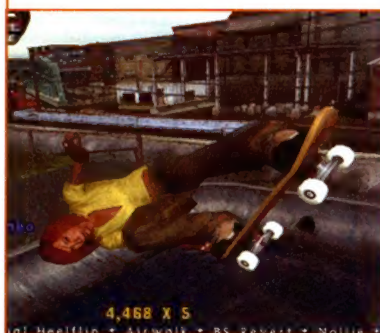
90 PROJECT GOTHAM 2



Ongetwijfeld grafisch gezien de mooiste en meest realistische racer ooit gemaakt. Ennuuh, je kunt er ook nog lekker mee scheuren!

52 TONY HAWK'S UNDERGROUND

De grootmeester blijft zichzelf elk jaar weer overtreffen en ons verbazen. De mannen van Neversoft hebben opnieuw een meesterwerk afgeleverd.



10 COVERVIEW TRUE CRIME: STREETS OF LA

Dat True Crime een rip-off van GTA Vice City is, valt moeilijk te ontkennen. Maar als je een van de beste games aller tijden als inspiratiebron neemt, kan dat natuurlijk ook heel goed uitpakken.



86 BEYOND GOOD & EVIL

We volgen de ontwikkeling van Beyond Good & Evil al een tijdje aandachtig. En nu het spel voltooid is, blijk dat onze intuïtie ons niet in de steek heeft gelaten.

38 SPECIAL REPORT SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Splinter Cell gaat online, maar ook van de singleplayer wordt heel veel verwacht. Jan hernieuwde in Parijs zijn kennismaking met superspion Sam Fisher.



56 CALL OF DUTY

Oorverdovend, overweldigend, onoverwinnelijk: Call Of Duty is de meest intense WO II shooter aller tijden.



98 RATCHED & CLANK 2

Voor de platformliefhebber met een PS2 kan het niet op. In het kielzog van Jak II verschijnt namelijk Ratchet & Clank 2, een bijna net zo briljante game.



YO POST!

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

GIRL GAMING

Ik weet dat ik mezelf begeef op gevaarlijk gebied, want elke keer als een meisje haar bek opentrekt over het gehalte aan seksisme in de gameswereld, vallen gelijk alle mannen over haar heen. Maar zeg nou zelf eens heren, de afgelopen jaren zijn er heel wat vrouwen bijgekomen waarmee jullie kunnen spelen. En dan bedoel ik niet alleen de virtuele babes met maatje 36 en een niet bestaande grote cupmaat, maar ook de non-virtuele, die jullie zo nu en dan inmaken tijdens internetsessies van games. Face it: de vrouwen zijn langzaam de gameswereld aan het binnenkomen, de vraag is alleen in welke hoeveelheid?
Geloof het of niet, maar ik speel al langer games dan de meeste van jullie oud zijn. Op mijn zesde kreeg mijn broer een Commodore 64 en natuurlijk als irritant zusje wilde ik er ook mee spelen. Ik was een addict vanaf het eerste moment. Al snel volgde de PC, de Nintendo en later de PlayStation: kortom geen console was meer veilig.
In mijn tijd was het raar dat ik als meisje speelde, sterker nog de hele game-industrie ging er in ieder geval niet vanuit dat vrouwen speelden. Sinds Lara Croft en The Sims is de game-industrie wakker geworden en beseft men dat er een hele markt daarbuiten is die niet wordt aangesproken.
Misschien wordt het eens tijd dat deze mannenwereld wakker geschud wordt door een deel van de nieuwe generatie gamers: de vrouwelijke! Nu hoor ik al gelijk een stemmetje in je hoofd: "Wat willen die wijven nou weer van ons?" Nee hoor, vrees niet. Ik persoonlijk vraag niet zoveel, alleen de erkenning dat wij er zijn.
Het is af en toe fijn als een geniaal blad als de PU er rekening mee houdt dat ook vrouwen dit blad lezen, dat ook vrouwen gamen en het voornaamste: dat wij heel anders tegen games aan kijken dan onze mannelijke tegenhanger.
Waar zijn de female testers? Waar zijn de vrouwelijke gamers die eens wat van zich laten horen? Net als voor veel mannen is het voor mij ook een natte droom om bij de PU te werken, maar de allereerste reactie die ik kreeg was (zoals wel vaker): er zijn niet zoveel vrouwen die dit blad lezen.
'I dare to differ' zeg ik dan. Hoeveel van jullie (en nu spreek ik weer jullie mannen aan) zijn dit blad weleens kwijt, omdat het gejat is door jullie irritante zus of jullie vriendin? Hoeveel meiden zijn er wel niet die wel interesse hebben in het blad, maar het zat zijn dat er geen vrouwelijke kijk op games in het blad is? Hoeveel mannen zijn er wel niet, die graag het perspectief van een vrouw op een game zouden willen horen? Nu heb ik het dus niet over een blonde trien die een tekstje uit haar hoofd leert om op te lezen voor de televisie, maar echt over iemand die het spel gespeeld heeft en het kan vergelijken met andere games.
Nog één ding lieve heren en dan kunnen jullie weer terug naar het lezen van interessantere artikelen zoals de reviews en previews; jullie zeuren dan wel altijd over het tekort aan vrouwen op lan party's en andere gamersbijeekomsten, maar deels zijn jullie daar zelf de oorzaak van. Hoe vaak kom ik namelijk wel niet in online games het probleem tegen dat mannen niet geloven dat ik echt een vrouw ben. Of erger: overal waar je komt word je aanbeden omdat je een rariteit bent.
Ik zou het dolgraag een keer willen meemaken dat niemand opkijkt van het feit dat ik een vrouw ben die games speelt en er ook echt wat van weet. Helaas zijn we pas aan het begin van een dergelijke ontwikkeling en moet ik zelf de weg vrijmaken...
Om een lang verhaal kort te maken: is er al plaats voor een vrouw in de mannelijke wereld van de gamers? En die vraag is aan jullie...

OSCA | Internet

Heren, jullie horen 't. Hoe kijken jullie tegen vrouwelijke gamers/testers aan? Wij zijn in ieder geval dol op dames die van spelletjes houden...
Ps. (Lengte van de brief en geslacht van de schrijver hebben geen invloed gehad op de uitverkiezing als Brief van de Maand (dit om te voorkomen dat we allemaal (ultra lange) brieven krijgen van "meisjes").

■ GOEDKOPE GAMES

Laatst viel mij iets op. Jullie lopen, net als alle andere gamers te zeuren over de prijzen van games. Oké 65 euro voor een game is veel geld en daar mag op zich wel eens wat aan gedaan worden. Dus jullie commentaar is terecht.
Maar als ik dan in de PU lees of bij GameKings zie, wat voor bedragen er uitgegeven worden door de gamepublishers aan de zogehete "roadtrips", dan begin ik ineens te begrijpen waarom games zo duur zijn.
Bijvoorbeeld een Jan die zich helemaal lam drinkt op een feest of een J.J. die even eerste klas naar Montreal vliegt (retourtje 5000 euro!!!) en dat allemaal op de kosten van de game-publishers.
Dus of jullie zorgen persoonlijk dat de prijzen van games omlaag gaan of jullie gaan voortaan niet meer in op de uitnodigingen van de publishers. Lijkt me wel zo eerlijk toch?

Exile | Maarssen

Ben je wel helemaal goed bij je hoofd? Wie gaat er nou gratis drank, vakantiereisjes, luxueuze kamers in veel te dure hotels en vliegreizen rond de wereld inleveren om games goedkoper te maken?
Niemand toch, bovendien krijgen wij al die games toch al gratis.

■ J.J.'S FOUTJE

Hallo PU gasten, ik wou ff reageren op een stuk tekst van de PU van oktober (10) 2003. In het oranje vak van 'Effe bijpraten over de Xbox' staat: "...ga maar na waarom je producten waarover je eigenlijk niet veel weet, koopt....", dit slaat als een gefrituurde kroket op een vel papier.
Ik koop nooit spul voordat ik meerdere reviews of previews heb gelezen en het spel of een filmpje zelf of bij iemand anders op de PC zie. Ik kijk dus eerst de kat uit de boom en bevalt de kat niet dan mag hij daar wegrotten.
Samengevat; J.J denkt dus dat iedereen zomaar geld uitgeeft aan dingen die op de TV of reclame komen. Mooi niet dus. Ik zal je eens vertellen dat ik in de afgelopen twee jaar welgeteld twee spellen heb gekocht en dat waren spellen die ik kende, over gelezen had en als filmpje of in de praktijk heb gezien.
Je kunt me nu wel gaan uitmaken voor een zuinig ventje en deze brief zo naar de zevende hemel te sturen, maar je zit er naast en ik geniet nog steeds van de twee spellen die ik heb gekocht. Bij deze wou ik dit even rechtzetten.
Als jullie deze brief dan toch misschien plaatsen, wil ik ook even zeggen tegen Ed dat hij bij de reviews had geschreven dat een hoop mensen de onderschriften van Jurjen beter vonden... Echt niet Ed . Ik zeg altijd hoe meer ervaring hoe meer inhoud, ik wil dus zeggen dat die van jou veel beter zijn dan die van Jurjen, laat maar lullen.

Peter | Internet

J.J. doelde op al die n00bs die gewoon spelletjes kopen omdat het hoesje zo mooi is of de reclame op televisie zo cool. Daar bedoelde hij jou natuurlijk niet mee Peter. We weten immers allemaal dat jij de real deal bent, jij bent king, en weet precies wat goed voor je is. Bij deze onze excuses voor het misverstand.

■ OUDEN DOOSCH GAMES

Ik vind jullie blad erg prettig weg lezen en de reviews geven je meestal wel een redelijk beeld van een spel (zeker die van Jan). Maar wat ik de laatste tijd vaak terug zie, is dat spellen waar jullie in vroegere reviews erg enthousiast over waren nu afkraken. Dit gebeurde al in Jurjen's review van Prince of Persia Sands of Time (hij kraakte toen Prince of Persia 3D af) en ook Skate sloeg een paar nummers terug faliekant de plank mis.
In het Special Report over Commandos 3 Destination Berlin vertelde Skate dat Commandos 2 te moeilijk was en niet toegankelijk genoeg voor de casual gamer.
Skate dit is echt onzin. Ten eerste heeft Jan het spel met een (verdiende) 94 beloond en zei hij ook dat het spel makkelijker was geworden. Ook dit klopt want het spel was zelfs op very hard redelijk snel uit te spelen. Dus Skate doe eerst beter onderzoek of ga anders weer gewoon footies checken.

Jan Edward van Leeuwen Boomkamp | Den Haag

Soms, heeeeeeeeeel soms zijn redacteuren het niet met elkaar eens. Dus als Jan Commandos 2 te gek vond, hoeft dat nog niet te betekenen dat Skate dat destijds ook vond. Toch?



HOE SCHRIJF IK EEN BRIEF BRIEF

Yo, PU-mensjuz. Ik heb ff een kleine tutorial voor mensen die de PU net beginnen te lezen. Deze tutorial gaat over het schrijven van een Brief naar de PU. Ik wil deze mensen er even op wijzen dat er veel verschillende manieren zijn om een brief te schrijven. Ik zal de drie meest voorkomende brieven beschrijven, door een schematisch overzicht te geven.
Brief 1: De Ik-Heb-Nix-Boeiends-Te-Melden-Brief:
<Een Coole groet><Een Synoniem voor PU-Redactie, of een van de PU-Redacteuren(PUR)*>
<Een zin om te slijmen Bv. De PU is echt zo super onwijs cool! Ik hou van jullie blablabla>
<Het gene wat je wilt uitdrukken of vragen; Bv. Dat je in Spanje je PU-collectie bent verloren (Paul Hartman, bedankt voor het voorbeeld)>
<Een laatste vraag en/of conclusie uit je verhaal; Bv of de PU je alle verloren nummers opnieuw kan sturen (Paul, Tnx again)>
<Zeggen dat je de PU vet vindt en dat je hem nog lang blijft lezen>
*PUR: Je kan kiezen uit: Jan, Jeroen, Ed, Jurjen, Skate, Boris, J.J., de nieuwe Steven en/of Niels.
Brief 2: De Kopie-Brief:
Dit is de meest simpele brief die je kan schrijven:
Stap 1) Kies een willekeurig buitenlands gamesblad dat niemand leest.
Stap 2) Kies een willekeurige brief uit (Event. de Brief vd Maand).
Stap 3) Vertaal deze brief naar het Nederlands.
Brief 3: De Afzeik-Brief:
Stap 1) Zoek een PU waar een van de redactie mensjes een klein foutje heeft gemaakt.
Stap 2) Begin NIET met een coole opening ofzo, maar val meteen met de deur in huis.
Stap 3) Probeer het desbetreffende redactielid af te zeiken, en met de grond gelijk te maken.
Stap 4) Sluit af met "Maar afgezien van dat minpuntje zijn jullie toch wel oké, en zal ik de PU blijven lezen"
*WAARSCHUWING: Als je kiest voor "De Afzeik-Brief", wees dan op je hoede voor mentaal letsel. De PUR geeft er namelijk toch geen flikker om wat je zegt, en zij zullen je nog harder afkraken dan jij bij hen deed.
Hopelijk hebben de groene PU-lezertjes iets van deze "Schrijf-Je-Brief-Tutorial" opgestoken en zullen ze geen van allen uit deze brieven kiezen, maar allemaal een origineel onderwerp zoeken en hopelijk zelfs onderzoek doen om een brief te schrijven zoals Jeroen en Carel (PU 10 Jaargang 11).
Bart Pellis | Tilburg

Als je nu ook nog een tutorial voor de antwoorden hebt, zijn wij weer wat sneller klaar. Bijvoorbeeld met het beantwoorden van dit soort brieven waar we er maandelijks tig van krijgen....

OUDEN DOOSCH GAMES 2

Geachte PU-redactieleden, ik wil jullie wijzen op enkele foutjes, die het verleden betreffen. Het betreft Prince of Persia en State of Emergency.
Eerst maar State of Emergency. In de review voor de Xbox kreeg hij een dikke 5, met de woorden dat de game nog steeds zuigt. Sinds wanneer staat een 80 (eerdere beoordeling voor originele versie) gelijk voor een spel dat zuigt?
Ander voorbeeld: In de PoP: SoT preview stond: "De eerste 3D Prince of Persia was door zijn zuigende camerawerk eerder irritant dan spannend." Maar laat die Prince of Persia wel een 94 hebben gehaald! Staat een 94 garant voor een zuigend, irritant spel?
Mooi dat ik het weet, dan hoef ik Championship Manager 4 (94), Soul Calibur II (95), Zelda The Wind Waker (97) en Metroid Prime (98) ook niet in huis te halen, die zuigen toch.
Volgens die logica zal een gemiddelde Army Men (50 ongeveer) dan een topspel zijn. Jongens, beetje consequenter aub.
Frank Berendsen | Vleuten

Soms, heeeeeeeeeel soms zijn redacteuren het niet met elkaar eens. Dus als Jan Prince of Persia 3D te gek vond, hoeft dat nog niet te betekenen dat Jurjen dat destijds ook vond. Toch?



VRAAGJES

Hey gasten van de PU ik heb een paar kleine vraagjes die gaan als volgt:
1 Krijgen wij ook die nieuwe CD van Skate the Great? (net als bij het Fox Kids Magazine dat mijn broertje heeft en niet aan mij wilt geven, de CD dan hè.)
2 Waarom is Skate altijd zo laat?
3 Is Fable niet nageaapt van Star Wars Knights of the Old Republic of juist andersom?
4 Hey Jan, bij wie werk je liever: de PU of CompuKids ?
5 Wat is er gebeurd met Judge Ed? Nu is er zo'n duffe versus preview zonder gerechtigheid.
6 Komt Soul Calibur 2 ook op de PC?
7 Komt er nog een nieuwe serie van Close Combat?
8 Gamen met de N-Gage wordt steeds populairder, de GBA maakt geen kans meer. Is dat waar?
9 Hoeveel gamers bestaan er op de wereld?
10 Wat is het allerbeste spel aller tijden?
Ik hoop dat jullie nog doorgaan met jullie vette flexe dope lauwe super coole magazine!
Kamyar | Internet

1 Heeeeeeeel misschien, binnenkort komt Skate overigens met een eigen (echte) CD.
2 Hij kwam bij z'n geboorte al veel later dan ie was uitgerekend... maar verder is het nogal een lang verhaal.
3 Nee, heb je dat soms gelezen in de Fabeltjeskrant?
4 Bij ComPUkids.
5 Volgens ons hangt ie bij Vrouwe Justitia de snikkel in de champagne.
6 Nee.
7 Wij denken van niet.
8 Nee, GBA is voorlopig nog wel effe the number one.
9 We raakten bij 120.345.738 de tel kwijt.
10 Verstoppertje.

Beste redactie van de PU.
Ten eerste, jullie blad is fantastisch ik heb 'm al vanaf het begin. En ten tweede ik wou ff een paar dingen vragen.
1 Wanneer komt Dragonball Z Budokai 2 voor de PS2 uit?
2 En Spider-Man 2 voor de PS2?
Ik zou het graag in het blad willen terug lezen.
Alvast bedankt en groeten aan de hele PU crew.
Martin | Internet

1 Eind november, maar dat zou ook zo maar december kunnen zijn.
2 Dat is nog niet zeker.

Beste mensen van de PU, ik heb een paar korte vragen voor jullie.
1. Is er zichtbare schade bij Need for Speed Underground (NFSU)?
2. Is er politie bij NFSU?
3. Zit er Force Feed Back op het racestuur van Logitech dat in december uitkomt tegelijk met Gran Turismo 4?
4. Waarom hebben jullie Indycars van Codemasters niet beoordeeld?
5. Komt er een tweede deel van DTM Race Driver?
Voor de rest vind ik jullie blad onwijs goed, ga vooral zo door en doe mij een plezier en zet deze brief erin.
Edwin Berk | Internet

1 Nee.
2 Ook niet.
3 Logitech stopt altijd Force Feedback in z'n stuurtjes.
4 We werden er een beetje draaierig van, maar hij verdient een dikke voldoende hoor.
5 Yep.

Hé gasten lol (wij zijn de leukste thuis). Nee ik wilde ff zegge dat jullie een chill blad hebben (slijm slijm) Ga zo door lol.
Twee vragen hoe heet J.J. nou echt en cheaten jullie wel eens???nou mzzzzllll SOF is lol
Daniel en Jaap | Internet

J.J. is gewoon de afkorting van Jan Johan. En wij cheaten bijna nooit, we haalden ze vroeger altijd uit de PU maar nou hebben we niks meer.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten.
Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft.
anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. € 100,- van Free Record Shop thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED yo!post
POSTBUS 1914 - 2003 BA Haarlem
OF MAIL NAAR: yopost@POWERUNLIMITED.NL



TRUE CRIME: S



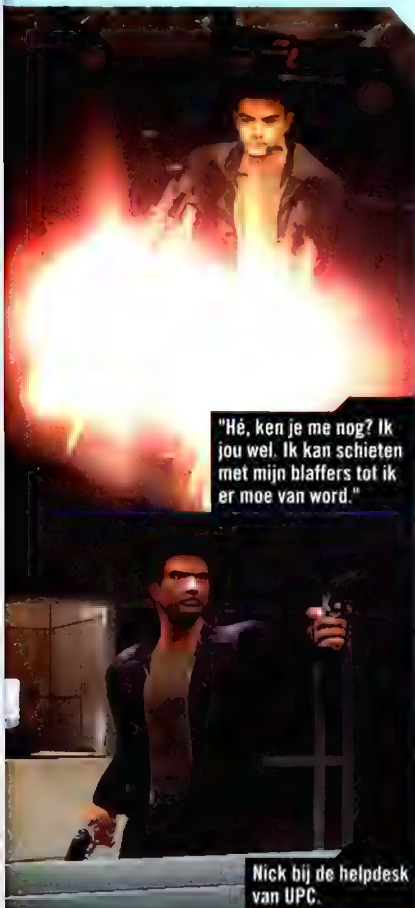


TREETS OF L.A.

Beter goed gejat...

Voor me ligt True Crime, een game die van veel gamejournalisten al het predikaat rotzooi meekreeg nog voordat ze het spel echt uitgebreid gespeeld hadden. Terecht of onterecht?

True Crime: Streets of L.A, het spel dat door Activision betiteld wordt als de nieuwe Grand Theft Auto, krijgt een boel kritiek te verduren. Vooral de in de regel wat kritischere bladen beschuldigen developer Luxoflux en Activision ervan een schandalige ripp-off van Vice City geproduceerd te hebben.
Op zich valt dat ook moeilijk te ontkennen. Zelfs de producer van de game kon tijdens de E3 niet ophouden zijn spel te vergelijken met Vice City. Het was een vrij smakeloze vertoning, moet ik zeggen. Welke zichzelf respecterende developer laat zich nou inhuren om een game te produceren die van a tot z gejat is van de best verkochte titel aller tijden?
Bij Luxoflux hebben ze er geen moeite mee in ieder geval en hebben ze onder het motto beter goed gejat dan slecht bedacht, een game gemaakt die voor 99.9% gebaseerd is op Vice City, en zo'n game hoeft natuurlijk helemaal niet slecht te zijn, integendeel zelfs.
Hier op de redactie valt dat muntje ook langzaam. We hebben heftige discussies gevoerd over het wel of niet op de cover zetten van True Crime deze maand. Uiteindelijk hebben we besloten om het toch te doen en de doorslag werd eigenlijk gegeven door de ambitie van de titel. True Crime is dan misschien niet de meest originele titel ooit gemaakt (to say the least); het spel bevat wel een volledig nagemaakte stad, tientallen auto's die je naar hartelust kunt "lenen" en natuurlijk, net als in Vice City, hoeren, drugsdealers, gangs en heel erg veel zinloos geweld.


"Hé, ken je me nog? Ik jou wel. Ik kan schieten met mijn blaffers tot ik er moe van word."

Nick bij de helpdesk van UPC.

GOOD COP, BAD COP

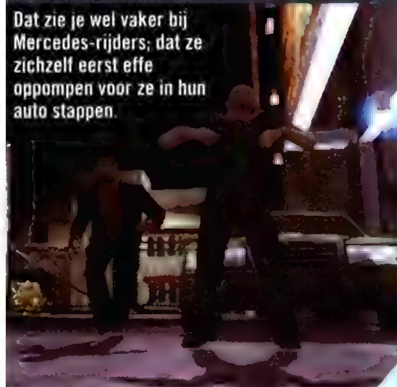
True Crime vertelt het verhaal van Nick Kang, een kruising tussen Dirty Harry en Jacky Chan die het regelmatig aan de stok krijgt met zijn werkgever, de LAPD. Hij heeft het zo bont gemaakt dat hij zijn badge moest inleveren maar hij krijgt een tweede kans bij de Elite Operations Division (EOD). Zijn opdracht is om de Chinese maffia te infiltreren en uit te zoeken wat de link is met de Russische maffia.
Zijn Chinese afkomst maakt hem als geen ander geschikt voor de klus en Nick pakt z'n tweede kans met beide handen aan. Hij gaat aan de slag maar zijn werkmethoden zijn op zijn zachtst gezegd twijfelachtig. Zo springt hij op de meest onhandige momenten uit het niets tevoorschijn om boeven te confronteren met het gesprek dat hij zojuist heeft staan afluisteren. Het ontaardt steevast in knokpartijen en shootouts die eigenlijk, als je er goed over nadenkt, helemaal nergens over gaan.
True Crime bestaat uit een hele reeks missies die eigenlijk allemaal eindigen in een shootout of een vechtpartij. Dat is best jammer want die eentonigheid had helemaal niet gehoeven. Het spel en het verhaal bieden meer dan genoeg aanknopingspunten om zo nu en dan een beetje de diepte in te gaan.
Ik zal je een voorbeeld geven. Tijdens zijn tochten door Los Angeles krijgt Nick om de zoveel tijd berichten door op zijn politiescanner; een beroving hier, een drugsdealer daar... Als je wilt kun je proberen om de boef in kwestie in de kraag te grijpen. Dit komt er op neer dat je hem knockout slaat of overhoop schiet. Als je hem in leven laat krijg je een


Als Nick met iemand afrekent, vraagt ie nooit om een bonnetje.

FULL-SCREENSHOT




"Nee, je hoeft me niet te helpen met oversteken."


Dat zie je wel vaker bij Mercedes-rijders; dat ze zichzelf eerst effe oppompen voor ze in hun auto stappen.

betere good cop rating en als je hem neerknalt, hoor je een onheilspellende gong en word je langzaam een bad cop. Of je goed of slecht bent, heeft weer invloed op het verhaal maar daarover straks meer.

STREETNAMES OF LA

Streets of LA is een zeer toepasselijke subtitel voor deze game. Niet alleen omdat het spel zich voor het overgrote deel in de straten van Los Angeles afspeelt maar ook omdat al deze straten kloppen met de kaart van Los Angeles. Jammer genoeg zijn het alleen de straatnamen die kloppen en zijn de gebouwen slechts vaag gebaseerd op de werkelijkheid. Grote opvallende gebouwen, zoals het LA Convention Center waar elk jaar de E3 gehouden wordt, lijken wel sprekend maar voor de rest is het allemaal net niet zoals het er in 't echt uitziet. Bovendien is het maar drie minuten rijden van Sunset Blvd naar Downtown Los Angeles en dat is in werkelijkheid toch al snel een uurtje.

Grafisch gezien ziet de stad er wel prachtig uit. Misschien klopt er geen moer van de indeling van de straten en zo, maar in grote lijnen geven de buurten wel de sfeer weer die ze in het echt ook hebben.
Ook rijden er een boel auto's rond in de stad die steeds interessanter worden naarmate je verder komt in het spel. De meeste auto's hebben hun eigen karakteristieke eigenschappen maar ze zijn niet zo uitgesproken als in Vice City; geen hippie busjes, ijsco trucks, brandweerwagens dus. Bovendien, en misschien vind je dat een goede zaak, raakt je auto minder snel beschadigd. Je kunt met een Ferrari een bus van de weg afrijden en bij een frontale botsing verlies je nauwelijks vaart, om maar een paar voorbeelden te noemen.
Nou moet ik zeggen dat ik het wel jammer vond dat mijn auto's in Vice City zo snel kapot gingen maar True Crime is het andere uiterste. Palmbomen breken af als luciferhoutjes als je er tegenaan schampt en lantaarnpalen lijken net crackers. Misschien was er geen tijd meer over om de game verder te tunen of anders hebben ze zich bij Luxoflux wellicht geërgerd aan de gevoeligheid van de wagens in Vice City en zijn ze een beetje doorgeslagen.

SPEEL JE EIGEN VERHAAL

Interessant aan True Crime is de manier waarop het verhaal zich ontvouwt. Het spel bestaat uit een handvol hoofdstukken die elk voor zich weer zijn opgedeeld in een aantal levels. Deze levels kun je uitspelen maar als dat niet lukt, krijg je de mogelijkheid om gewoon door te spelen. Je moet dan wel een aantal strafopdrachten uitvoeren die vrijwel altijd neerkomen op het oplossen van problemen op straat.
Als je een belangrijk level niet gehaald hebt moet je bijvoorbeeld tien street crimes oplossen, betreft het een minder belangrijk level, dan volstaan twee of drie street crimes. Zodra je aan je opdrachten hebt voldaan, word je weer terug getransporteerd naar het verhaal.
Vreemd is dan wel dat je het verhaal oppakt op een punt dat je eigenlijk niet bereikt hebt. Stel dat je in een level een eindboss moet pakken of iets anders belangrijks moet doen en het lukt je niet, dan kom je na je strafmissies dus gewoon op een plek in het verhaal terecht waarop je die eindboss wél hebt verslagen. Dat is echt te dom voor woorden en het doet volledig afbreuk aan het gevoel dat je zelf het verhaal richting geeft. Dat gevoel heb je namelijk soms wel, ook al wordt het veroorzaakt door een vrij simplistische ingreep. Op een paar belangrijke momenten in het spel, splitst het verhaal zich namelijk. Afhankelijk van je good cop/bad cop rating of bepaalde acties die je hebt ondernomen, volg je dus jouw specifieke verhaallijn. Gelukkig is het later in het spel mogelijk om terug te gaan naar de momenten net voor de afsplitsingen waardoor je kunt proberen een andere verhaallijn te bereiken zonder dat je het spel weer helemaal overnieuw hoeft te spelen. Ik heb in totaal drie verschillende eind sequences gezien.

LOZE MOVES LEREN

True Crime is een heel toegankelijk spel. Al vanaf de eerste minuut zul je begrijpen hoe het werkt maar je hebt wel vaak het gevoel dat je meer zou moeten kunnen doen. Zo kent Nick in het begin maar een paar moves en ook op straat of in zijn auto kan hij maar niet echt indruk maken.
Dat komt omdat je in True Crime de meeste moves moet leren. Als je street crimes oplost, word je beloond met politiesterren. Deze kun je weer inruilen bij schietscholen, dojo's en auto stuntscholen om les te krijgen en nieuwe moves te leren. Deze trainingscentra vind je door heel Los Angeles en de dichtstbijzijnde staan aangegeven op de kaart.
Overigens zijn sommige moves van levensbelang om verder te komen in het spel en andere moves gewoon ronduit onhandig. Zo heb je een auto-aim functie voor als je iemand neer moet knallen en omdat Nick altijd twee guns heeft, kun je een move leren waarbij je op twee boeven tegelijkertijd schiet. Dat klinkt leuk maar in de praktijk blijkt dat je dan twee gasten half raakt en vaak zelf als eerste de pijp uit bent. Als je deze move tegenkomt, laat hem dan vooral links liggen.

WACHT EFFE

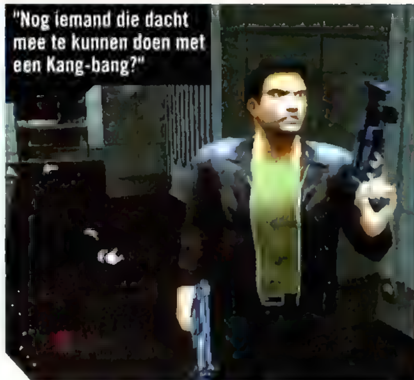
Waar Vice City prachtig aan elkaar verteld werd door sfeervolle cutscenes en keiharde actie, daar wordt True Crime na elke missie, level en hoofdstuk onderbroken door een sfeerloos zwart wacht-effe-want-we-zijn-aan-het-laden-scherm. Ik moet zeggen dat het de actie en de beleving wel een beetje uit het spel haalt en dan heb ik mezelf nog voorzichtig uitgedrukt.
Onbedoeld geven de laadschermen wel precies aan waar de grenzen liggen tussen de verschillende onderdelen van het spel. Want naast het basisonderdeel autorijden door Los Angeles, heb je allerlei scènes die zich binnen afspelen. Dat varieert van onderdelen waarbij je bad guys in elkaar moet trappen met Nick's Kung Fu moves tot vette shootouts en halfzachte stealth missies.
De kwaliteit van de missies verschilt behoorlijk maar persoonlijk vond ik de afwisseling groot genoeg om het allemaal leuk te houden. Wel heb ik me vaak verbaasd over Nick's onbehouwenheid. Boeven die net op het punt staan belangrijke informatie aan elkaar te vertellen, worden bruut

"DE KWALITEIT VAN DE MISSIES VERSCHILT BEHOORLIJK MAAR ZE ZIJN AFWISSELEND GENOEG OM HET ALLEMAAL LEUK TE HOUDEN."

LUXOFLUX • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.ACTIVISION.COM

GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 8 **80** SCORE

in de rede gevallen door Nick die komt mededelen dat iedereen gearresteerd is.
Hetzelfde geldt voor de street crimes, die vaak pas opgelost zijn als alle betrokkenen dood liggen te bloeden op straat. Bij een roofoverval is dit nog wel te verkopen maar om bij een echtelijke ruzie nou gelijk een wapen te trekken en erop los te knallen is toch wel een beetje overdreven.


"Nog iemand die dacht mee te kunnen doen met een Kang-bang?"

HOLLYWOOD

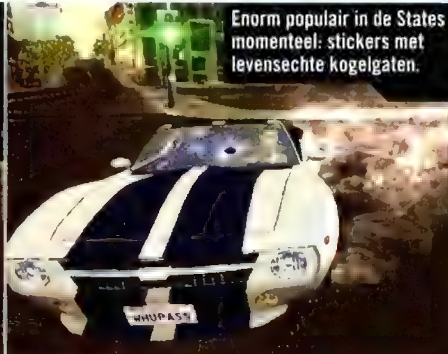
True Crime: Streets of LA is een zeer interessante game. Niet alleen voor fans van Vice City en GTA III maar ook voor gamesjournalisten die nog nooit zo'n duur geproduceerde rip-off hebben gezien.
Net als in Vice City zijn de stemmen van de belangrijkste characters verzorgd door redelijk grote Hollywood namen als Russel Wong (Hackers 2, Romeo Must Die), CCH Pounder (The Shield), Gary Oldman (Dracula, JFK, Harry Potter 3), Christopher Walken (Pulp Fiction, The Deer Hunter) en Michelle Rodriguez (Fast and the Furious, S.W.A.T.).
Ik moet daar gelijk bij zeggen dat het gebrek aan een interessante dialoog het nut van deze "grote" stemmen een beetje in de weg staat. Christopher Walken die maar liefst twee characters heeft ingesproken, komt te pas en te onpas voorbij met cheesy opmerkingen die vaak net de plank misslaan. Jammer want je zou toch zeggen dat je met een figuur als Walken een sterke troef in handen hebt.
Maar misschien begin ik een beetje te negatief te klinken over deze game. Dat is niet de bedoeling want ik heb mezelf voorgenomen om toch een redelijk positieve conclusie te trekken over True Crime.
Dat komt met name omdat het rijden door Los Angeles echt heel erg goed is verzorgd. De stad ziet er fantastisch uit, de straatnamen kloppen en er valt genoeg te beleven als je niet onderweg bent naar je volgende missie. Ik miste zo nu en dan de achtervolgingen met de politieauto's maar ja, je kunt niet alles hebben. ◀


"Rot op, ik had helemaal geen Bami Pang Pang besteld!"


Voorzichtig lopen Nick, je ziet hoe glad het hier is.


"Zo nu weet je meteen hoe die biefstuk hier smaakte. Als m'n schoenzool, ja!"


Volgens mij kun je nog best met één hand sturen als je in de andere een gun hebt...



Enorm populair in de States momenteel: stickers met levensechte kogelgaten.


Ik zie die auto nog wel eens terug bij Monnickendam's meest louche garage met een bordje 'altijd binnen gestaan. van een oud vrouwtje geweest'.

SPECIAL GUEST STAR: SNOOP DOGG

Zeg je crime, dan denk je al gauw aan Snoop Dogg, de hip-hopper die z'n neus regelmatig in dubieuze zaakjes steekt. Wellicht legde Activision die link ook en was dat de reden om the Dogg Father of hip-hop als unlockable playable character in de Dogg Patrol mode te stoppen...



GENRE: SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW



'...goud...'
- Planet Internet
'... de absolute top!'
- Official PlayStation2 Magazine



PLAYSTATION®2 | PC | GAMEBOY ADVANCED™

→ Beheers de tijd
→ Indrukwekkende fighting moves
→ Ontwikkeld met de JADE-engine (Beyond Good & Evil)
→ Unieke Perzische omgeving

PRINCE OF PERSIA
THE SANDS OF TIME™



'Een absolute must-have game!
- Tiscali.nl
'Eén van de beste games voor de Playstation®2!'
- Official PlayStation2 Magazine



PLAYSTATION®2 | PC

→ JADE-engine (in-house ontwikkeld)
→ Oneindige en unieke wereld
→ Zeer verschillende en nooit eerder vertoonde gameplay
→ IJzersterk verhaal waarbij je van de ene verbazing in de ander valt

BEYOND GOOD & EVIL

www.prince-of-persia.com

www.rainbowsix3.com

www.beyondgoodevil.com/uk

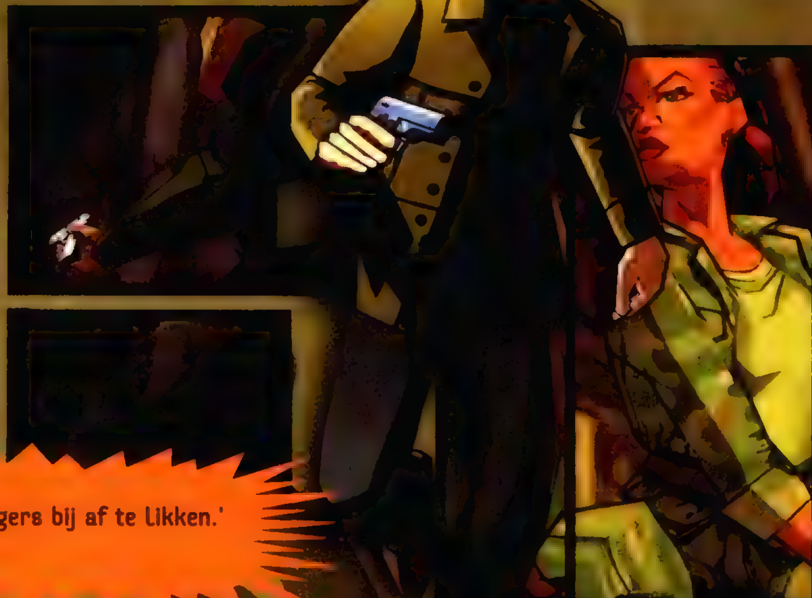
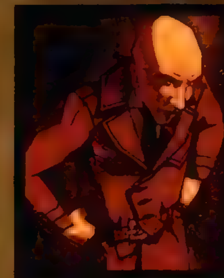
www.XIII-thegame.com

'Het blijft gewoon de beste anti-terroristen franchise die er is' - Power Unlimited
'Splinter Cell met z'n drieën!' - Power Unlimited

Tom Clancy's RAINBOW SIX 3



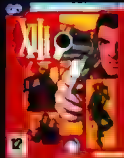
XBOX™
→ Xbox Live™
→ Voice command
→ Ontwikkeld door Montreal Studio (Splinter Cell)
→ 14 Bloedstollende missies



'... een game om je vingers bij af te likken.'
- GamePro

XIII



PLAYSTATION®2 | PC | XBOX™ | GAMECUBE™
→ Eerste first person shooter met cell-shaded graphics
→ Exclusieve multiplayer modes per platform
→ Stemmen van David Duchovny (bekend van de TV-serie X-Files), rapster Eve en Adam West (bekend van de originele Batman TV-serie)





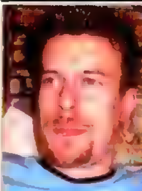
UBISOFT™
WWW.UBISOFT.NL

© 2003 Ubisoft. All rights reserved



WHAT'S UP?

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PS2



Donderdagavond, de maan werpt nog enigszins wat licht op de in het donker ondergedompelde winkelstraat. Vechtend tegen de kille wind schuifel ik langs de overdreven uitgedoste etalages van de diverse winkels. Schreeuwend om aandacht met allerhande ditjes en datjes die dienst doen als 'binnenlokkertjes' voor de feestdagen.

Mijn voeten houden halt voor een etalage waar grote felgekleurde letters schreeuwen om gelezen te worden.

Diverse aanbiedingen komen voorbij. Van gratis spellen bij een console tot spelcomputers voor een schijntje. De drie grote jongens doen er alles aan om nieuwe zieltjes voor zich te winnen.

Maar de echte strijd is natuurlijk al lang gestreden. De PlayStation 2 heeft, als we even op het jaar terugkijken, een enorme voorsprong opgebouwd. Een voorsprong die niet meer ingehaald kan worden, zelfs niet door de concurrent die zijn spelcomputer voor nog geen honderd euro in de winkels legt of voor de andere die met spectaculaire extraatjes komt.

> "DE PLAYSTATION 2 HOEFT DAN OOK NIET ZO SPECTACULAIR TE STUNTEN."

Ik besluit binnen in de winkel een kijkje te nemen. Mijn ogen speuren naar links alwaar de spellen van concurrent A staan, het zijn er niet al te veel. Concurrent B doet het een stuk beter met als enige verschil dat meer dan de helft is voorzien van gele stickers, afgeprijsde games die niet goed verkopen. Dan recht voor me een hele lange rij aan spellen. De geschiedenis van de PS2 lijkt hier voor me te staan.

Een bijzonder rijke geschiedenis, waarbij opvalt dat er heel veel 'oude' spellen bij zijn, die ook nu nog de moeite waard zijn om aan te schaffen, zelfs al stammen ze uit de beginperiode. Dit is een geschiedenisles waarin je jezelf, als PlayStation 2 bezitter, graag zult verdiepen.

De PlayStation 2 hoeft dan ook niet zo spectaculair te stunten met prijsverlagingen of extraatjes. Eén blik in de schappen en je ziet een spellenaanbod dat je doet beseffen dat je een goede keus hebt gemaakt als je die PlayStation 2 thuis hebt staan of waar voor je geld krijgt als je hem alsnog aan gaat schaffen.

Uiterst rechts van de hele trits spellen is het leeg, er staat helemaal niets. Het is ruimte die alvast is gereserveerd voor alles dat komen gaat in het nieuwe jaar, een mooi jaar. Niet in het minst voor de PlayStation 2 bezitter.

NINTENDO IS LIEF

Nintendo heeft, zoals jullie ongetwijfeld weten, de prijs van de GameCube verlaagd naar 99,99 euro. En dat is een prijs waarvoor je het kubusje eigenlijk niet meer kunt laten staan, dat moet zelfs de grootste N-hater bekennen.

En inmiddels zijn er genoeg topgames om een gat in 2004 te kunnen spelen. We kopiëren hier even het persbericht van Nintendo waarin ze de nieuwe games noemen die rond Kerst in de winkels moeten liggen. Scheelt ons weer typen en Ed weer een paar taalfouten er uit halen. Van de kant van Nintendo zijn dit: Mario Kart: Double Dash, SoulCalibur II, 1080° Avalanche en Mario Party 5 (zie screen). Van third party-ontwikkelaars onder andere: Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike, Viewtiful Joe, P.N. 03, Billy Hatcher and The Giant Egg, FIFA Football 2004, Harry Potter: Quidditch World Cup, The Lord of The Rings: The Return of the King, Medal of Honor: Rising Sun, WWE Wrestlemania XIX en Tony Hawk's Underground.

De zak van Sinterklaas was nog niet leeg, want er zijn ook een aantal nieuwe games aan de Player's Choice line up toegevoegd; je weet wel, de budgetlijn van Nintendo. Het betreft Super Mario Sunshine, Star Fox Adventures, Mario Party 4 en Metroid Prime.



(advertentie)

MP3 Speler kopen?

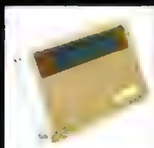


MS-1104

MP3 & WMA Speler met Voice Recorder, FM Radio en 128MB intern geheugen. Inclusief USB verlengkabel, Software en koptelefoon.

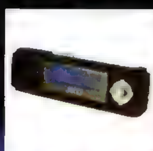
Normaal € 139,00

Nu € 119,00







Gratis bezorgd en geen rembourskosten

www.deMP3winkel.nl

freecharts

WEEK 45 — In samenwerking met FreeRecordShop

GAME BOY ADVANCE

1	4	MARIO ADVANCE 4
2	5	FIFA 2003
3	1	POKEMON RUBY
4	2	POKEMON SAPPHIRE
5	9	HIGH HEAT BASEBALL
6	10	MEDABOTS ROKUSHO TYPE RPG
7	-	MARIO KART SUPER CIRCUIT
8	6	DONKEY KONG COUNTRY
9	8	MEDABOTS ROKUSHO TYPE AX
10	-	MEDABOTS METABEE TYPE AX

PLAYSTATION 2

1	-	FIFA 2004
2	1	PRO EVOLUTION SOCCER 3
3	3	JAK 2: RENEGADE
4	2	SPLINTER CELL
5	5	MEDAL OF H.FRONTLINE PLATINUM
6	4	CLUB FOOTBALL AJAX
7	8	COLIN McRAE 4
8	6	SOUL CALIBUR II
9	7	FIFA 2003 PLATINUM
10	-	YU GI OH

GAMECUBE

1	1	SOUL CALIBUR II
2	2	MARIO PARTY 4
3	6	METROID PRIME
4	7	SUPER MARIO SUNSHINE
5	9	STAR FOX ADVENTURES
6	4	MEDAL OF HONOR FRONTLINE
7	3	FREEDOM FIGHTERS
8	5	NEED FOR SPEED:HOT PURSUIT 2
9	-	FIFA 2003
10	-	ZELDA: THE WIND WAKER

XBOX

1	-	FIFA 2004
2	3	MEDAL OF H.FRONTLINE CLASSICS
3	2	SOUL CALIBUR II
4	8	GHOST RECON: ADD-ON
5	4	STAR WARS:KOTOR
6	1	CLUB FOOTBALL AJAX
7	7	COLIN McRAE 4
8	10	CONFLICT DESERT STORM 2
9	8	GHOST RECON
10	6	FIFA 2003 CLASSICS

PC

1	-	MAX PAYNE 2
2	1	C&C GENERALS ZERO HOUR
3	3	HALO
4	-	C&C WARPACK
5	-	COMMANDO'S 3
6	6	MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT
7	-	HIDDEN & DANGEROUS 2
8	10	THE SIMS DOUBLE DELUXE
9	-	FOOTBALL MASTERS 2003
10	-	OPERATION FLASHPOINT

De cijfers in het tweede rijtje geven de positie aan van de week er voor.

GAMEKINGS NIET GEZIEN...



Het zou kunnen dat je Gamekings nog niet hebt bekeken...dan ben je of dom of je hebt de verkeerde zendtijden in je hoofd zitten. Op zich zou dat laatste niet zo vreemd zijn want vlak nadat we de 'oude' zendtijden in de vorige PU hadden gezet, werd de boel bij The Box een beetje omgegooid. Kan gebeuren.
Dat zetten we hier dan even recht, in de hoop natuurlijk dat jullie het allang door hadden.

MAANDAG	**20.00 UUR**
DINSDAG	**22.30 UUR**
WOENSDAG	**20.00 UUR**
DONDERDAG	**22.30 UUR**
VRIJDAG	**20.00 UUR**
ZATERDAG	**15.00 UUR**
ZONDAG	**15.00 UUR**



LEISURE SUIT LARRY KOMT TERUG

De bekendste digitale vrouwenversierder aller tijden, Leisure Suit Larry, laat na jaren weer van zich horen. Het blad Computer Games heeft de scoop. Het betreft alweer het achtste deel in de befaamde serie die ooit begon als monochrome adventure waar spelers met pijltjestoetsen Larry door pixelachtige levels stuurden en deuren openden door in te tikken 'open door'. Ah, de good old days.
Gaandeweg verloor de game zijn charme maar na vele jaren blaast Sierra het icoon dan toch nieuw leven in. De game draait op een volledig nieuwe engine, gaat naar alle waarschijnlijk Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude heten en de speler zou vergelijkbaar als in Grand Theft Auto vrij kunnen rondlopen in een stad. Old skool point and click wordt het dus niet.



OOOH, DUS DAAR KOMEN DE KOGELS UIT...

Zoals je in de review van True Crime hebt kunnen lezen, kun je de beroemde hip-hopper Snoop Dogg als character vrij spelen.
Inmiddels hebben we ook een ingame screenshot kunnen bemachtigen en dat wilden we jullie natuurlijk niet onthouden.
Snoop oogt weliswaar realistisch maar hij kijkt erbij alsof ie nog nooit eerder een gun van dichtbij heeft gezien, en dat klopt volgens ons niet helemaal...



EFFE BIJPRATEN OVER... DE XBOX



Als ik naar een gamewinkel ga, valt me iedere keer weer op wat voor puinzooi casual gamers aanschaffen. Onder het motto 'als er een bekende kop of naam op de cover staat, dan is het goed' gaat men naar huis met spellen die ik nog niet eens mijn ergste vijand zou willen aandoen. Neem nu Club Football Ajax van Codemasters. Na hier even gesteld te hebben dat ik Codemasters een van de beste publishers ter wereld vind met vrijwel altijd goede en inventieve producten, moet ik van dit wanproduct flink braken, en dat heeft niks te maken met het feit dat die Godenzonen er in spelen. Deze footie is qua gameplay gewoon een blamage voor de Codies, een bedrijf dat altijd roept 'dat ze games pas uitbrengen als ze echt goed zijn'. Nu, dan hebben ze het bèta-testen zeker uitbesteed aan een werkplaats voor slechtzienden, want het speelt voor geen meter.

"DAN HEBBEN ZE HET BÈTA-TESTEN VAN CLUB FOOTBALL AJAX ZEKER UITBESTEED AAN EEN WERKPLAATS VOOR SLECHTZIENDEN."

En dat digitale gedrocht stond dus in week 43 op 1 in de Xbox Free charts. Nog voor prachtige games als KOTOR, Soul Calibur 2 en Colin McRae 4 (inderdaad ook van Codemasters). Het is dat Pro Evo 3 drie plaatsen hoger staat in de PS2-charts, anders had ik bij deze mijn keyboard aan de wilgen gehangen en was ik bij de helpdesk van UPC gaan werken; weet ik tenminste van tevoren dat ik een kutproduct verkoop.
Anyway, het lijkt ook wel of Codemasters de nattigheid voelde aankomen, want de game lag in de winkels voordat de reviews uitkwamen (een vervelende tactiek die niet alleen de Codies gebruiken). Op die manier zullen veel mensen vast niet goed hebben geweten wat voor schijf ellende ze mee naar huis namen.
Maar dat kan het niet alleen zijn. Ik ben bang dat veel gamers gewoon eigenwijs zijn en blind afgaan op de cover, zonder even een blaadje of een site te checken. En dat is jammer, want games kosten tegenwoordig te veel geld om een gokje te wagen.
Spellen als Flut Football Ajax maken dat ik steeds sceptischer sta tegenover film- en naam licenties. En het gebeurt maar zelden dat ik in dit nare voorgevoel bedrogen word. Maar zolang gamers nog steeds massaal op bekende namen kicken, zal geen developer stoppen, en komt mijn overstap naar UPC steeds dichterbij...

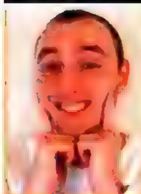
SQUALL DOET MOORDPOGING IN EINDHOVEN

Elke keer denk je het trieste dieptepunt meegemaakt te hebben, maar dan staat er wel weer een of andere kneus op. En dit keer nog dicht bij huis ook; niks Thailand of Bokki Wokki, maar Eindhoven.
Drie jongens uit die stad probeerden namelijk een man te vermoorden. Niks nieuws onder de zon, we slachten elkaar hier tegenwoordig om een blikje bier af, ware het niet dat die drie dachten dat ze Squall, Seifer en Zell waren. Nou, wij denken ook wel eens dat we Ronaldo en Rivaldo zijn (om er achter komen dat onze spieren niet helemaal meer meewerken) maar deze ongetwijfeld erg pientere Brabantse hoofdverdachte probeerde de stiefvader van de medeverdachte verkleed als Squall Leonhart (inclusief litteken) te vermoorden met messen, een schaar en een klauwhamer. We nemen aan dat de rechter in Den Bosch zelden zo'n bizarre zaak voor zich heeft gehad. Tegen Squall werd 5 jaar cel en TBS geëist, tegen Zell 3 jaar cel en TBS en tegen Seifer (die leidt aan een ernstige vorm van het Syndroom van Asperger; een vorm van autisme) 3 jaar.
Of de eis van de advocaat van de verdachte om de rechtszaak turn based te houden, werd ingewilligd, is nog onbekend. We denken niet dat deze foto van de hoofdverdachte is. Wel willen we weten waar ie zo'n cool wapen heeft laten maken.





EFFE BIJPRATEN OVER... DE PC



'Ieder voordeel heb zijn nadeel', zei ooit de beroemdste voetballer van Nederland. Dat gaat ook op voor de PC gamer. PC spellen mogen nog altijd superieur ogen, groot nadeel van diezelfde PC games is dat ze vaak sterk aan technologische vernieuwing onderhevig zijn en dus meer ontwikkeltijd vragen. Het gevolg is het onvermijdelijke uitstel van behoorlijk wat shooters. Zo gaat het ieder jaar maar nu, zo tegen het einde van 2003, maakt men het wel heel bont. Zou het eerst een kogelrijke Kerst worden, nu hebben Max Payne 2 en Call Of Duty nagenoeg het rijk alleen. Even meetellen: Far Cry, Breed, Painkiller, Deus Ex: Invisible Wars, Söldner en natuurlijk Half-Life 2 zijn allemaal naar 2004 verhuisd. Met Valve's magnum opus als meest kolderieke actie. Ik hoor het ze nog zeggen met hun grote bek op de afgelopen E3: verschijningsdatum 30 september. Dat die datum niet gehaald ging worden zat er natuurlijk aan te komen en

"HET HELE ZAAKJE STINKT ALS EEN BEERPUT WANT HET KOMT VALVE ALLEMAAL WEL HEEL GOED UIT."

schreven we toen al, maar de soap rondom het hacken, lekken en rekken van de code is werkelijk te clownesk voor woorden. Hoe dom moet je zijn om zo'n belangrijk project grotendeels te laten stelen van je netwerk?
Het hele zaakje stinkt dan ook als een beerput want het komt Valve allemaal wel heel goed uit. Wie vertelt mij dat Valve niet opzettelijk de code heeft laten lekken om vervolgens diefstal als reden aan te wijzen voor verder uitstel van het spel? Of heb ik misschien te veel X-Files gekeken, de laatste tijd? Zowel bij Doom III als bij Unreal – nog twee van die zwaargewichten – was er code gelekt. Ik begin zowaar een patroon te ontdekken.
Gelukkig zijn er in deze roerige tijden ook nog voordelen voor de PC gamer. Die hoeft zich namelijk niets aan te trekken van de consolestrijd tussen Sony, Microsoft en Nintendo. Sony kaapt namelijk deze winter toch maar mooi twee parels weg voor de Xbox en de GameCube: Beyond Good & Evil en Prince Of Persia. Beide titels zijn tot eind 2003 exclusief voor de PlayStation 2, maar dat treft de PC gamer geenszins. De PC-versies van beide spellen liggen op dezelfde dag in de winkel als de PS2 release en dus hebben we nog genoeg fraais te spelen, ondanks al die dramatische uitstellingen.



TOPPERTJES

In deze lijst vind je de games die de afgelopen drie nummers de hoogste cijfers kregen.

TITEL	CIJFER	NUMMER
GAME BOY ADVANCE		
Advance Wars 2	91	FU09
PC		
Pro Evolution Soccer 3	95	FU11
Star Wars: Knights Of The Old Republic	93	FU10
Tiger Woods PGA Tour 2004	90	FU11
Warcraft III: Frozen Throne	89	FU09
Tron 2.0	88	FU09
Homeworld 2	88	FU11
Commandos 3 Destination Berlin	85	FU11
Star Wars: Jedi Academy	84	FU10
Age Of Wonders: Shadow Magic	83	FU10
Age Of Mythology: Titans	83	FU11
XIII	83	FU11
Bloodmoon	80	FU09
Republic: The Revolution	80	FU10
NHL 2004	80	FU10
Halo	80	FU11
PLAYSTATION 2		
Soul Calibur II	95	FU10
Pro Evolution Soccer 3	93	FU11
Colin McRae 04	92	FU10
Dark Chronicle	90	FU09
Tiger Woods PGA Tour 2004	90	FU11
Madden 2004	85	FU10
Virtua Fighter 4: Evolution	84	FU09
Amplitude	84	FU10
XGRA: Extreme G-Racing Association	82	FU10
Formula One 2003	81	FU09
NHL 2004	80	FU10
XBOX		
Soul Calibur II	95	FU10
Star Wars: Knights Of The Old Republic	93	FU10
SSX 3	87	FU11
Otogi: Myth Of Demons	86	FU10
Madden 2004	85	FU10
Star Wars Jedi Academy	84	FU10
NHL 2004	80	FU10
Conflict Desert Storm II	80	FU11
GAMECUBE		
Soul Calibur II	95	FU10
F-Zero GX	87	FU11
Viewtiful Joe	90	FU10
Madden 2004	85	FU10

TRIIIHIIIP

Ex 3DO-chief Trip Hawkins moet echt een plaat van gewapend beton voor zijn knar hebben. Eerst verkoopt ie Electronic Arts omdat ie verwacht dat het niks wordt met het bedrijf. Vervolgens gokt ie met 3DO tig jaar op klotegames met groene en bruine speelgoedsoldaatjes in de hoofdrol en gaat daardoor gillend hard failliet. Om daarna doodleuk een bedrijf te starten voor draadloos gamen (games voor de mobiel en PDA), genaamd Digital Chocolat. Inderdaad, een tak in de gamesbiz waar het geld met bakken tegelijk binnenkomt.
Wat Trip precies van plan is, wil ie dan weer niet zeggen, behalve dan dat ie 'killer aps' denkt te gaan te produceren. Zolang ie die bruin-groene drap maar niet van stal haalt, gaat ie maar lekker z'n gang.



XBOX 2 EN PS3 KOMEN ER AAN

Doen de grote drie hun stinkende best om niet te veel los te laten over hun nieuwe consoles (ze willen toch graag nog eerst wat van hun 'oude' hardware verkopen), lult de baas van THQ zijn mond heerlijk voorbij.
"Ja", zegt heer Farrel, "we zijn hier bij THQ al bezig met de eerste spellen voor de Xbox 2 en PlayStation 3".
Nu is dat ook niet bepaald een geheim. Op de E3 en de Tokyo Game Show spraken we meerdere developers die al bezig waren met de devkits voor de next gen consoles. Maar altijd off the record omdat ze graag willen dat hun komende producten voor de Xbox en PS2 ook nog lekker verkopen.
Aangezien een goed spel maken een jaar of twee kost en de launch van de PS3 en Xbox 2 volgens insiders rond 2006 of misschien wel 2005 mag worden verwacht, dien je inderdaad nu al te beginnen.
Opvallend was trouwens dat Farrel niets losliet over de GameCube 2. Wij denken dat Nintendo ons straks weer vreselijk gaat verrassen.
Ook voor de PSP gaat THQ binnenkort aan de slag; de emulators worden binnen een maand op hun kantoor verwacht.



DE X VAN NIX

In de PU van oktober maakten we melding van de X van Nintendo. Volgens Nintendo zou dit een soort samensmelting van hardware en software worden, met de potentie om de wereld van de videogames op z'n kop te zetten. Nou, we hebben 'm gezien en staan nog steeds overeind met de voeten beneden.

De X blijkt iQue te heten en verdacht veel op een Xbox-controller te lijken, alleen dien je 'm rechtstreeks op je tv aan te sluiten en zit er een gat in waar je spellen in kunt douwen. N64-spellen, zo schijnt het, die tegen betaling op herschrijfbare geheugenkaarten zijn te downloaden. Gelukkig wordt het ding alleen in China op de markt gebracht, zodat we ons hier verder niet druk over hoeven te maken.



MEGA PRIJSVRAAG

WIN! HEB!! KRIJG!!! NU!!!!



5X

10X

5 X PLAYSTATION 2 SATIN SILVER
10 X NETWORK ADAPTER



Meedoen is simpel! Geef ons antwoord op de volgende vragen:

Beschik je nu (of binnenkort) thuis over een breedband aansluiting?

Wat vind jij de ultieme PlayStation 2-game om mee online te gaan?

Mail je inzending naar:
Prijsvraag@powerunlimited.nl
met als onderwerp PS2 Network Adapter
En vergeet natuurlijk niet je adresgegevens te vermelden!

UNLUCKY?

Behoor jij niet tot de gelukkige winnaars, dan biedt Sony je een troostprijs aan. Alle deelnemers krijgen via e-mail een aanbieding voor de PS2 Network Adapter.
Doe dus sowieso mee!

EFFE BIJPRATEN OVER... DE GAMECUBE



Terwijl de bladeren vallen en ik een nieuwe grijze haar in mijn baardje ontdek, kijk ik met gemengde gevoelens terug op 2003. Het jaar dat de GameCube het de PS2 meer dan moeilijk had moeten maken met een constante stroom kwaliteitssoftware en agressieve marketing, maar waarin dat niet gebeurde en de homeconsole van gewezen marktleider Nintendo zelfs nog moeite had om bij te blijven met die van nieuwkomer Microsoft.

Oké, met Metroid Prime en The Wind Waker heeft Nintendo bewezen nog steeds meesterwerken te kunnen scheppen, maar dat kunnen de concurrenten tegenwoordig ook en qua planning en marketing loopt Nintendo nog wel eens achter de feiten aan.

Daarom doet het me deugd dat Nintendo het laatste kwartaal van 2003 nog even luid en duidelijk van zich heeft laten horen - als een beer die na een winterslaap weer is gaan brullen. Met de spectaculaire prijs-

> "DE CUBE KNALT VOL VAART HET NIEUWE JAAR IN, EN IK ER MET VERNIEUWD VERTROUWEN ACHTERAAN."

verlaging naar 99 Euro is de boodschap duidelijk: iedereen aan de Cube!

Zoals verwacht is de Cube-handel door deze stunt weer lekker aangetrokken. Natuurlijk was er een enorme piek na de prijsverlaging, maar ook op dit moment blijft de Cube vooralsnog vrolijk aan de rol. Alsof de bladerprut uit een dichtgeslipte dakgoot is verwijderd en de boel na de eerste vloedgolf gewoon weer lekker doorstroomt.

Daarbij komt het mooi uit dat een aantal 'wait and see'-spellen beter uitpakt dan verwacht, na Viewtiful Joe en F-Zero GX blijken nu ook Mario Kart: Double Dash en 1080 Avalanche rasechte klassiekers.

Over klassiekers gesproken; niet exclusief maar wel zeer in trek bij het Cube-publiek blijkt Soul Calibur II, de Cube-versie doet het wereldwijd beter dan die voor de PS2 en Xbox, en da's niet mis. Nog minder mis is Metroid Prime, een pracht van een ruimtethriller die niemand mag laten liggen nu die voor 30 euro in de winkel ligt. En dan begint Nintendo in de VS ook nog eens gratis spellen als Pac-Man GC en de Zelda Collectors Edition weg te geven - men fluisterde mij in het oor dat dergelijke toffe acties ook best eens naar Europa zouden kunnen overwaaien.

Het mag duidelijk zijn: de Cube knalt vol vaart het nieuwe jaar in, en ik er met vernieuwd vertrouwen achteraan.



(advertenties)

SUPER PC DISCOUNT

6 + 7 december

Ahoy - Rotterdam

ZATERDAG + ZONDAG 10-17 UUR

Digitale foto en video Testen en repareren

Computer Koopjesbeurzen
• • • • •
Alles tegen de allerlaagste prijzen
• • • • •
Directe verkoop
• • • • •
Hard- en software
• • • • •
PC- en Videogames
• • • • •
Netwerk Gamen
• • • • •
Speciale aanbiedingen
• • • • •
Weggeefartikelen
• • • • •
Informatie en demonstratie

PRIJZEN FESTIVAL win een PENTIUM PC

Gratis toegang voor kinderen t/m 10 jaar (onder volwassen begeleiding)

Computers
Laptops
Notebooks
Monitoren
TFT schermen
Printers
Scanners
Papier
Inkt
Kabels

PC DISCOUNT 10 - 16 UUR

Za 22 nov '03 Sportcentrum Quelderduyn - Den Helder
Za 22 nov '03 Sporthal Haven - Almere
Zo 23 nov '03 MECC - Maastricht
Zo 23 nov '03 de Oude Lijndraaier - Vlaardingen
Za 6 dec '03 Sporthal Atalanta - Veldhoven
Za + Zo 6+7 dec '03 Ahoy - Rotterdam Super PC Discount
Zo 7 dec '03 Musis Sacrum - Arnhem
Za 13 dec '03 Zeelandhallen - Goes
Zo 14 dec '03 Sporthal Westroyen - Tiel
Zo 14 dec '03 PWA - Silverdrome - Zoetermeer
Za 20 dec '03 Stadssporthal - Tilburg
Za 20 dec '03 Houtkamphal - Doetinchem
Zo 21 dec '03 Expo Center - Hengelo
Zo 21 dec '03 Sporthal Boshoven - Weert

2 EURO VOORDEEL
tegen inlevering van deze uitgeknipte advertentie of print de bon uit op
www.pcdiscount.nl

Power Unlimited 12/2003

WWW.NEDGAME.NL

050 3112632

APELDOORN - HOOFDSTRAAT 148
ENSCHEDE - W.C. DE ZUIDMOLEN
GRONINGEN - SPILSLUIZEN 4

VANAF HEDEN: VERZENDKOSTEN € 2,50 BOVEN DE € 100,- VERZENDING GRATIS !!

GAMECUBE

BALOUR'S GATE	29,99
BLOOD RAYNE	29,99
FIFA 2003	29,99
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	29,99
SONIC ADVENTURE 2	29,99
STAR WARS ROGUE LEADER	29,99
STARFOX ADVENTURES	39,99
TIME SPLITTERS 2	39,99
VEXX	29,99
WAVERACE	29,99

GAMEBOY ADVANCE

BOMBERMAN MAX BLUE	19,99
BREATH OF FIRE	19,99
CRASH BANDICOOT XS	19,99
DOOM 2	19,99
DUKE NUKEM	19,99
F-ZERO	14,99
MEDABOTS	29,99
SPYRO 2	19,99
STUNTMAN	29,99
SUPER MONKEY BALL	29,99

XBOX

BLOOD RAYNE	29,99
DEAD OR ALIVE BEACH VOLLEYBALL	39,99
DYNASTY WARRIORS 3	29,99
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	29,99
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	39,99
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	29,99
RAYMAN 3	29,99
ROLLER COASTER TYCOON	29,99
SHENMUE 2	29,99
VEXX	29,99

PC CD-ROM

ALIEN VS PREDATOR 2 GOLD	19,99
DIABLO 2	14,99
DIABLO 2 LORD OF DESTRUCTION	14,99
HALF-LIFE	14,99
HALF-LIFE GENERATION PACK	29,99
POOL OF RADIANCE	14,99
RAINBOW SIX RAVEN SHIELD	29,99
THE CURSE OF MONKEY ISLAND	19,99
WARCRAFT 3	29,99
WARCRAFT 3 FROZEN THRONE	24,99

PLAYSTATION 2

GHOST RECON	29,99
ICO	29,99
KINGDOM HEARTS	29,99
LORD OF THE RINGS TWO TOWERS	29,99
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	29,99
RATCHET & CLANK	29,99
SPYRO ENTER THE DRAGONFLY	29,99
THE GETAWAY	29,99
TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS	39,99
WWE SHUT YOUR MOUTH	29,99

PLAYSTATION 1

CASTLEVANIA CHRONICLES	14,99
FIFA 2003	19,99
FINAL FANTASY 7	19,99
FINAL FANTASY 8	19,99
FINAL FANTASY 9	29,99
METAL SLUG X	24,99
SPEED FREAKS + SONY MULTITAP	29,99
THEME PARK WORLD	19,99
WORLD SCARIEST POLICE CHASES	14,99
WORMS WORLD PARTY	19,99

ALLE PRODUCTEN UIT VOORRAAD LEVERBAAR, DUS GEEN LANGE LEVERTIJDEN !!

MG
MUCHOGAMES

GAME-O-HOLIC ? WEES SLIM !
SURF NAAR WWW.MUCHOGAMES.COM

TIJDELIJK EXTRA LAGE PRIJZEN

TRUE CRIME (XBOX/PS2)	49.95
PRINCE OF PERSIA (PC)	44.95
PRINCE OF PERSIA (PS2)	49.99
MANHUNT (PS2)	47.50

NU OOK YU-GI-OH KAARTEN

PRIJZEN ZIJN INCLUSIEF VERZENDKOSTEN
BIJZONDERE ACCESSOIRES EN DE NIEUWSTE GAMES TEGEN LAGE PRIJZEN VOOR GAMERS IN DE BENELUX

VISIT OUR NEW GAME-SITE ON
WWW.C-SQUARE.NL

C SQUARE GAMESTORE

Heb je vragen bel of mail ons dan:
076 - 5201070 info@c-square.nl
of kom gewoon een keer binnen lopen.

Verkoop van:
Sony Playstation • Microsoft Xbox • Nintendo Gamecube
Game Boy Advance • Sega Dreamcast • Sega Saturn
Import • Game-Magazines • Game-Merchandise
Neo Geo • Manga DVD • Retro (Atari, Vectrex, NES, SNES, Sega Megadrive, enz.)

XBOX Nintendo PlayStation SEGA GAMECUBE

all logo's, characters & trademarks are the property of their respective owners

C-SQUARE GAMESTORE
van Coothplein 13 4811 NC Breda tel 076-5201070 info@c-square.nl

COMMENTAAR: BLONDE DOOS

Ik had me voorgenomen me nooit meer kwaad te maken over nitwits op TV die iets over games zeggen. Maar 21 oktober jongstleden werd het absolute dieptepunt in de vaderlandse TV-geschiedenis bereikt.
In het briljante (weddenschappen kunnen worden afgesloten wanneer deze show van de buis gaat) "Vara Laat" werden twee spelers (Lauke en Roach, de winnaars op het plaatje) die aan het WK cybergames in Zuid-Korea hadden meegedaan, ontvangen. Leuk, want die jongens zijn inmiddels toch een beetje onze 'vrienden'.
De vooraankondiging op Teletekst voorspelde echter al weinig goeds. Niks 'topgamers van Nederland in de studio', of 'winnaars WK cybergames in Vara Laat', maar 'vraaggesprek met de grootste cybernerds van Nederland'. Ik lul hier niet.
Toen die blonde doos (hé, als jullie gaan schelden, kan ik het ook) genaamd Claudia de Breij opkwam, was meteen duidelijk dat het fout ging. Mevrouw wist zip van games (kan ze niks aan doen, dat geldt voor meer dames), maar was overduidelijk ook niet geïnteresseerd in wat met name Lauke had te zeggen. Nee, haar taak was het stigma 'nerds, sukkels, puisterige bleekscheten' te benadrukken. Voorbeeldje: toen Roach zei dat ie ongeveer drie uur per dag speelde, antwoordde de Breij: 'o, vandaar die bleke huidskleur'. Hallo, een dag heeft 24 uur. Mevrouw zelf zit gezien haar briljante piekkapsel per dag minimaal een uur of twee tevergeefs voor de spiegel. Wat is er mis met drie uur gamen, misschien kijkt Roach wel helemaal geen TV.
Vervolgens kwam de meeste briljante uitspraak ooit gedaan over games. Op het verhaal van de beide heren dat gamen in Zuid-Korea populair was en mainstream, antwoordde de hoog intelligente blondine 'goh, dat is hier wel anders, hier bestaat het begrip 'gamer zijn' niet eens'.
Tjeezus mens, bijna alle jongens gamen, de PU verkoopt dik 65.000 bladen, en wordt maandelijks door meer dan 300.000 dudes gelezen, naar Gamekings en Gammo kijken honderdduizenden gamers. Wat nu gamers bestaan niet? Wat hebben ze daar voor redactie bij Vara Laat? 65+ met een looprekje? Zo voelen honderduizenden jongeren zich weer eens heerlijk niet serieus genomen.
Ik bedoel, ik laat De Breij toch ook in haar waarde. Dat je met zo weinig talent een show mag presenteren in Nederland, vind ik namelijk een fantastische prestatie van haar. Dan is er zelfs nog hoop voor mij als Gamekingscrew-lid.

J.J.



POWERSPY

■ Ongestoord op vakantie gaan is er voor PU-mannen niet meer bij. J.J. werd zelfs in een verre uithoek van Turkije ontdekt door een groep Rotterdammers. En toen het Turkse personeel eenmaal doorhad dat ie alles van games wist, stond de arme jongen de rest van de vakantie uit te leggen hoe ze uit een bepaald level konden komen. Tja, als zelfs Jurjen in Gambia wordt herkend, verbaas je je nergens meer over.

■ Acclaim heeft de rechten van de befaamde RTS-serie Fallout gekocht. Dat zou kunnen betekenen dat er een deel 3 van de serie komt.

■ Mooi topic op een Amerikaanse gamesite: 'Does anyone know were John Romero is?'
Laten we hier een fijne prijsvraag van maken. Voor welk platform maakt Romero momenteel games? En nee, Daikatana is af.

■ De PU- en GK-crew heeft in september en november zowat meer tijd in Azië doorgebracht dan in onze eigen kikkerlandje. Verslag van hun escapades vind je onder andere in deze PU, maar ook op www.gamekings.tv en www.ownage.nl.

■ Als videogame en animé freak vind je natuurlijk heel wat interessante spulletjes in een stad als Tokyo. Steven is dan ook helemaal los gegaan toen hij en Boris daar waren voor de TGS. Met meerdere grote tassen vol met oude spelcomputers, oude videogames, Japans speelgoed en animé artikelen stond hij aan het eind van de week weer op het vliegveld. Maar hoe vriendelijk hij ook lachte, de vrouw bij de incheck balie was niet onder de indruk en wilde hem zo niet aan boord laten.
Na een kwartier te hebben gediscussieerd en met spullen te hebben geschoven, was de vrouw zo aardig om te doen alsof ze de grote rugtas onder Steven z'n jas niet zag... de schat.

■ In Tokyo hebben we Steven als Hulk gezien, qua kleur dan in ieder geval. Oorzaak: hij had bij het sushi eten een kwalsushi genomen. De man werd donkergroen maar hield alles nog net binnen.

■ Met al die tripjes die er in deze periode plaatsvinden, kan het niet anders dan dat Skate weer volop de kans krijgt om te laat te komen. Toen de PU/Gamekings crew vijfman sterk moest boarden voor Korea in verband met de World Cyber Games, presteerde Skate het om wederom op het allerlaatste nippertje aan te komen.
Bij het inchecken bleek echter dat hij nog geen stoel had. Eindelijk rechtvaardigheid. Vervolgens werd als gevolg van de te volle vlucht Skate z'n ticket opgewaardeerd naar business class. Zo leert die jongen het natuurlijk nooit!

PRIJSVRAAG

WIN EEN GAMECUBE MET MARIO KART DOUBLE DASH!!



Samen met Nintendo mogen wij een GameCube met de nieuwste Mario Kart Double Dash!! verloten onder de gelukkige inzenders. Maar er is meer te winnen. Naast de hoofdprijs maak je ook nog eens kans op een van de vier overige exemplaren van Mario Kart Double Dash!!
Wat moet je hiervoor doen? Heel simpel; beantwoord de volgende vraag en maak de slagzin zo creatief mogelijk af.

HOEVEEL FIGUREN KUNNEN ER BIJ DOUBLE DASH!! IN EEN KART?

A 4
B 2
C 1

En dan nu de slagzin.
IK WIL MARIO KART DOUBLE DASH!! EN IK WIL HEM NU WANT....

Stuur je inzending naar:
Power Unlimited O.v.v. Mario Kart
Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
of via de digitale snelweg naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
Met als onderwerp Mario Kart.

(advertentie)

NEXT LEVEL
Your Level...

Bij aanschaf van een Sony Playstation 2 krijgt u van ons een GRATIS DVD
keuze uit 4 films o.a. Chicago

Psone Hercules
nu €5,00

PS2 F1 Career Challenge
€14,99

PS2 Formula One 2003
€14,99

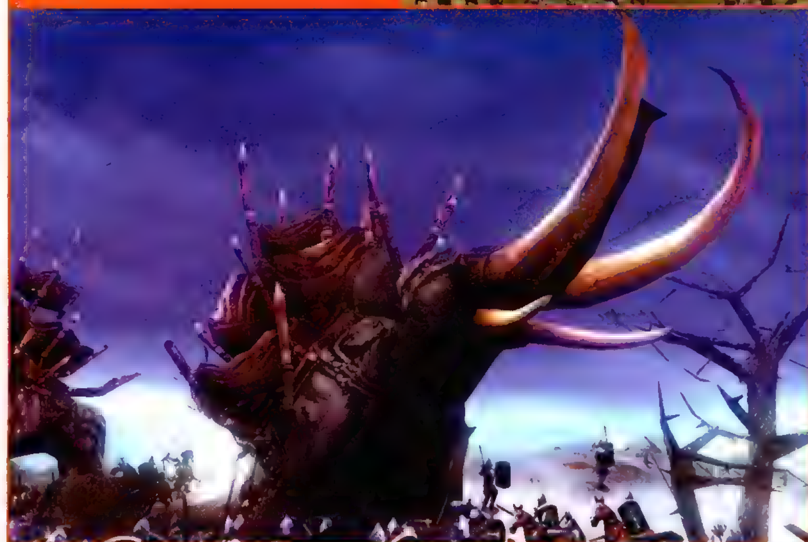
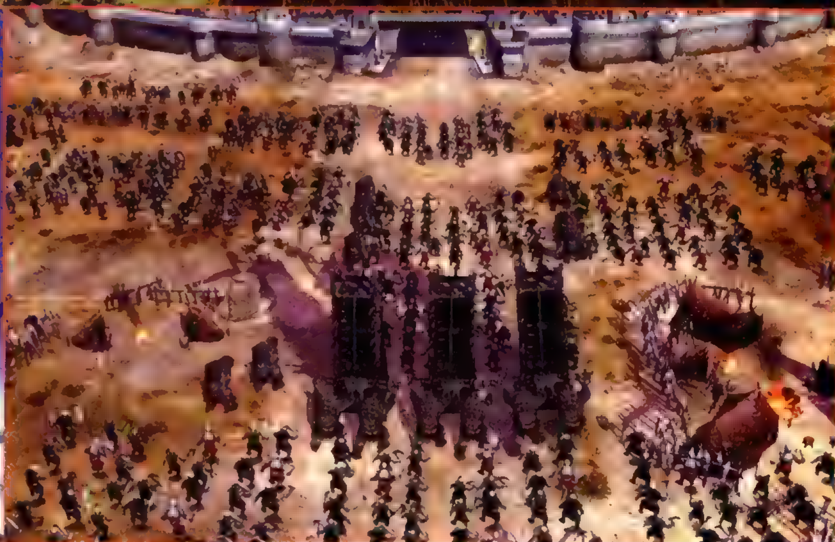
Aanbiedingen geldig zolang de voorraad strekt

Amersfoort, Zuidsingel 59
033 4700427
Hilversum, Leeuwenstraat 7
035 6232800
Arnhem, Mariënburgstraat
026 4459400

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Wie: Electronic Arts
Waarop: PC
Wanneer: Zomer 2004
Waarom wel: Omdat alles wat ook maar iets met LOTR te maken heeft, momenteel goud is. Ten tweede omdat de mannen van C&C er aan werken en ook omdat we al weten dat deze LOTR-RTS langer dan twaalf uur speelbaar is.
Waarom niet: LOTR en strategie, kan dat? Vivendi verneukte de RPG-variant al behoorlijk. De helden van LOTR zijn met z'n zessen, zevenen maximaal. En je hebt toch grote legers nodig en units....



PAINKILLER

Wie: People Can Fly
Waarop: PC / Xbox
Wanneer: Maart 2004
Waarom wel: Omdat deze first-person horror shooter bizar gedetailleerde graphics combineert met een creepy thema vol demonen, monsters en dikke gasten in gladiatorenpakjes.
Waarom niet: De graphics ogen meesterlijk, maar de gameplay kent een wel erg hoog Serious Sam-Will Rock gehalte








THE SIMS BUSTIN'OUT





Wie: [illegible]
Waarop: GBA
Wanneer: December 2003
Waarom wel: The Sims is de best verkopende serie van EA en de GBA versie ziet er ongelofelijk goed uit.
Bovendien kun je items ruilen met andere GBA spelers en is er speciale connectivity met de GameCube.
Waarom niet: Leent het inrichten van je huis en de sociale aspecten zich wel voor Madurodam formaat?





DOWNHILL DOMINATION





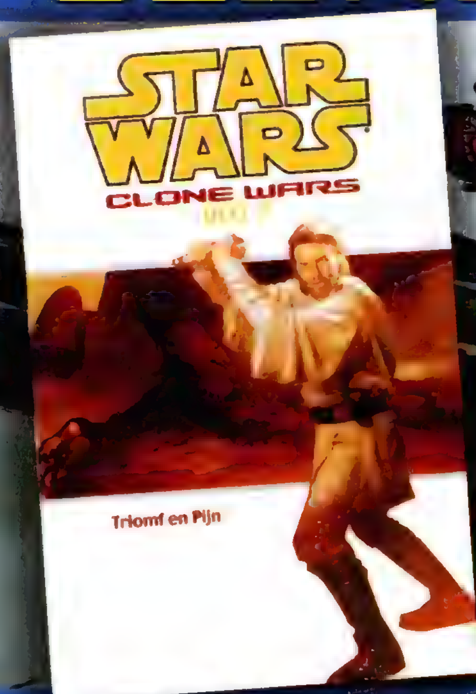
Wie: Codemasters
Waarop: PS2
Wanneer: Lente 2004
Waarom wel: Snoeihard naar beneden raggen op een fiets lijkt ons wel wat. Zeker als je weet dat je her en der een mep mag uitdelen. De game kreeg in de Amerikaanse pers zelfs een paar negens…
Waarom niet: Bergop fietsen is in Europa toch populairder, en al die Xtreme sportsgames… [illegible] trouwen we geen enkel Amerikaan meer.





advertentie

STAR WARS
CLONE WARS DEEL 2





VANAF EIND NOVEMBER IN DE WINKEL VOOR € 5,95

Air S·T·Y·L·E

Het ideale kerstkado



De draadloze controller die je *MOET* hebben.

Verkrijgbaar bij de echte gamesspeciaalzaken. Pararadijs voor gamers

"Exemplary performance as both a wireless device and a basic game controller. Almost perfect!"

IGN-rating: 9.4 / 10

MuchoGames
www.muchogames.com

Dimensionplus
Steentilstraat 12-14, Groningen
IJselkade 3b, Doetinchem

Digifan
Anegang 23, Haarlem
TEL 023-5347312

Aanwezig op GAME•EXPO

Gameshop Twente
B.P. Hofstedestraat 12, Hengelo
TEL 074-2592131

Next Level Design
Zuidsingel 59, Amersfoort
TEL 033-4700427
Marienburgstraat 8, Arnhem
TEL 026-4459400
Leeuwenstraat 76, Hilversum

Game City
Steenweg 36, Sittard
TEL 046-4515304

Gameshop
Weimarstraat 61, Den Haag
TEL 070-362 31 96
Schoolstraat 31, Den Haag
TEL 070-365 65 23

Savegames
Buikslotermeerplein 537
Amsterdam
TEL 020-4942936

Futurezone
West Kruiskade 48,
Rotterdam
TEL 010-436 9350
Hoogstraat 1025,
Rotterdam
TEL 010-404 9908
Amsterdamstraat 89,
Zoetermeer
TEL 079-331 8626

INSIDER

PRETTIGE FEESTDAGEN

Misschien moet ik eens naar de psychiater gaan. Of er onder hypnose proberen achter te komen of er iets gruwelijks mis is gegaan in mijn jeugd. Ergens moet er in ieder geval iets fout zitten. Het kan toch anders niet normaal zijn dat ik zowel Sinterklaas als de Kerstman sinds een paar jaar met volle overgave haat?

Niks persoonlijks overigens hoor; het is vooral de negatieve associatie met de feestdagen die beiden hebben veroorzaakt, die me aanzet tot deze bejaarden discriminatie. Ik kan gewoon niet meer tegen chocoladeletters in oktober, vervelende vrolijke liedjes in elke winkel die ik binnen stap, te veel eten, overal lelijke lichtjes in huizen, nog meer eten, kerstbomen in november, nog veel meer eten, en te veel mensen met kerstmutsen en te veel vrije dagen. Om nog maar te zwijgen van het slotakkoord, als we al dat 'lekkers' uiteindelijk weg spoelen met de meest ranzige combinatie van allemaal: oliebollen met champagne.

PROBLEMEN

Maar misschien ligt het niet aan mij en ben ik van nature heel lief in plaats van een cynische hufter. Misschien komt het wel gewoon als gevolg van het feit dat ik in de gamesindustrie werk. Meer collega's van me hebben namelijk een serieuze afkeer van 'De Feestdagen'. Publishers en developers hebben een hekel aan de aanloop naar Sint en Kerst omdat ze ongezond hard moeten werken om hun game af te krijgen zodat ie op tijd in de winkels ligt voor al die koopzieke mensen (die overigens in al hun koopzucht door de bomen het bos niet meer kunnen zien omdat er zo'n 480 triljard games uitkomen met Kerst.)
Nog erger voor developers is het als hun game in het eerste kwartaal uitkomt; mogen ze lekker doorwerken met Kerst en Oud & Nieuw. En dat is weer een probleem want meestal sparen die jongens zoveel vrije dagen op gedurende het jaar, dat ze bijna de hele maand december vrij zouden kunnen nemen. Hetgeen dan weer niet mag van de baas.

DUBBELDIK

Ook een leuke baan met de feestdagen: gamesjournalist. Lekker twee magazines maken in plaats van één in ruwweg dezelfde tijd, zodat er zowel een 'dubbeldik kerstnummer' als een standaard januarinummer in de schapjes ligt.
En voor wie denkt dat het leuk is om in een gameshop te werken, die moet dat vooral eens met kerst proberen. Goede manier om een hekel aan mensen in het algemeen te krijgen. En als je dan denkt dat je er vanaf bent, kan je lekker in januari met je kater van Oud & Nieuw al die games weer lekker terugnemen omdat oma de verkeerde Lord of the Rings game had gekocht (van de film ja, en niet van het boek of andersom).

KLASSIEKERS

Nee, echt leuk is het allemaal niet. En wat het allemaal nog veel triester maakt is dat het niet eens de beste games zijn die uitkomen in de maand december. Ondanks het grote aanbod zit er vrij weinig kwaliteit tussen, gewoonweg omdat publishers en developers weten dat mensen toch wel iets kopen met kerst, of het nou goed of slecht is.
Het is gewoon een feit dat de echte klassiekers door de jaren heen altijd zijn uitgekomen in de lente, zomer of herfst en NIET in de winter. Dat zou toch aan het denken moeten zetten.
Misschien dat een kerstkoopboycot eens een keer wat mensen wakker kan schudden? Of is dat een hele slechte kerstgedachte?


De verkeerde Lord of the Rings game?

Het standpunt van Insider hoeft niet het standpunt van de PU-redactie te zijn. Wat Insider schrijft is puur en alleen zijn mening.

PILOT WINGS VLIEGT NAAR GAMECUBE 2

Als er een nieuwe console verschijnt, is er altijd wel een lanceerspelletje dat net iets mooiere graphics heeft dan de rest van het aanvankelijke assortiment. Een soort opschepspel, zo van 'kijk eens wat deze console allemaal kan'.
Op de SNES was Pilot Wings zo'n soort spel en ook op de N64 was dat Pilot Wings. Op de GameCube was dat... Rogue Squadron (zie screen), ontwikkeld door de technische wonderkinderen van Factor 5.
Op de opvolger van de GameCube, die waarschijnlijk Q4 2005 in Europa wordt uitgebracht, wordt het... Pilot Wings. Tenminste, daar zetten wij ons geld op in, zonder ook maar iets van het spel gezien te hebben.
Misschien zitten we er naast maar het feit dat Factor 5 nu alweer een jaar aan de nieuwe Pilot Wings werkt en nog een jaar de tijd heeft om er iets bijzonders van te maken, staat in ieder geval hoopvol.
Doe je ogen dicht en vlieg met ons mee naar de regenboog, rainbow, ik hou alleen van... Uh. Ahá, Pilot Wings dus. Niet op de GameCube, wel op de opvolger. De StarToy, haha.



POWERSPY

- In Korea eten ze niet alleen honden, ze vinden het levend ook nog leuke diertjes. Veel mensen zijn daar druk met hun kleine harige vriendjes in de weer. Zo kom je regelmatig een dierenwinkel of hondenkapsalon tegen en op straat staan veel standjes waar je voor een mooi prijsje hondenkleding op de kop kan tikken. Steven z'n stinkende aanhang loopt dan nu ook trots in een stoer camouflage shirt rond.
- Nadat Skate, Rogier en Dre, tijdens een avondje uit in Seoul, voor de derde keer over dezelfde rivier heen reden waren ze het zat. Het feit dat de bestuurder reed alsof ie in een botsautootje zat hielp ook niet mee. Nadat ze hem lieten stoppen zijn ze tegelijk uit de taxi gesprongen en zonder te betalen weggerend. Stuur de rekening maar na.
- Wie denkt dat de deelnemers aan de WCG allemaal zo suf zijn als het maar kan, zou eens een avondje in het hotel waar zij verbleven moeten rondhangen. Vage verhalen over de gewillige vrouwelijke Franse Counter-Strike spelers, aanvaringen met de Russische maffia en naakte rondrennende jongetjes bereikten onze oren. Goed, dat is misschien allemaal toch wel suf.
- Skate moest in verband met zijn muzikale carrière (ahum) een paar dagen eerder terug van de WCG dan de andere gasten. Dit gaf iedereen de kans om te aanschouwen hoe het te laat komen van Skate nou precies in zijn werk gaat, zonder hier zelf de dupe van te worden. Terwijl hij om kwart voor elf moest inchecken zat de kluns om elf uur nog rustig te wachten tot de douche vrijkwam. Heeft ie het gehaald? Wat denk je zelf?
- Het antwoord op de John Romero prijsvraag: de man gaat voor Midway werken en heeft net een game gemaakt voor de N-Gage. Zo, die gokt wel op winnende paarden.
- Tja, wat moeten we ervan denken? De meesten van ons vinden de N-Gage best een leuke mobiel waar je prima mee kunt gamen. De consument denkt er blijkbaar anders over want hij vliegt niet bepaald de winkels uit. In heel Engeland werden er in de launchweek 500 aan de man gebracht. Oef, er zijn nog meer WonderSwans verkocht.
- Nu moeten we hier wel aan toevoegen dat de mobiel volgens ons niet echt bij hardcore gamers zal aanslaan maar meer bij de casual gamer, en die wacht gewoon slim op een aanbieding met een abonnement.
- CDV heeft twee games gecancelled, te weten Psychotoxic en Sabotain 1943 en stelt Lula 3D uit. Kan iemand nu niet meer slapen?



WHAT'S UP?

POWERSPY

■ Mooi gebaar. Gamers die vorig jaar Unreal Tournament 2003 hebben gekocht, krijgen bij aanschaf van Unreal Tournament 2004 10 dollar terug van de aanschafprijs van 39,99 dollar. Inderdaad dollar, want of deze fijne actie ook voor ons kaaskoppen geldt, is nog niet bekend.
■ Vivendi heeft een aanbod van 900 miljoen euro voor hun gamesdivisie geweigerd. Waarom zouden ze ook, het gaat er toch prima, dat hebben ze zelf al 19090387 keer gezegd.
■ Even serieus, Vivendi speelt het natuurlijk erg slim. Met Half-Life 2 hebben ze een enorme kaskraker in huis. Ook Blizzard zit in hun stal en ook die zijn goud waard voor veel publishers. Kwestie van het onderste uit de kan halen dus.
■ True Crime is nog niet uit of het heeft de eerste rechtszaak al aan de broek hangen. Nee, niet omdat de game zo lang is uitgesteld, maar omdat de hoofdpersoon uit het spel, Nick Kang, volgens Robert Crais te veel lijkt op Elvis Cole, de hoofdrolspeler uit zijn boek. Wat Amerikanen allemaal niet verzinnen om ergens geld aan te verdienen. Wat een bloedzuiger.
■ First Strike: Grant City Anti-Crime is een third person action adventure van Namco dat veel lijkt op hun succesvolle Dead to Rights. Dit keer zal de nadruk echter iets meer op stealth liggen. Oftewel je moet eerst naar je vijand toe schuifelen om hem daarna helemaal de tyfus te slaan.
■ Dead to Rights 2 komt er ook aan. Hopelijk hebben ze er ook iets meer inhoud aan toegevoegd, want de portemonnee van Skate was nog gevulder dan dit spel.
■ Oude tijden herleven; Ubi Soft komt met een pinballgame voor de PS2, genaamd Flipnic. J.J. verheugt zich al op zijn eerste pinball-review na een jaar of vijf afwezigheid van dit genre in de PU.
■ Een of ander wetenschappelijk en erg nuttig onderzoek wees uit dat er mensen zijn die heel ongelukkig worden van PC's. Tja, dat hebben wij ook als die shit steeds blijft crashen.
■ LucasArts heeft bekend gemaakt dat de volledige versie van Sam & Max, die als bonus bij de pre-order versie van Armed & Dangerous zit, alleen speelbaar op de PC is. De bonus CD wordt zowel bij de PC als de Xbox versie gestopt. Dat zal bij veel Xbox-bezitters een verschrikkelijk gekraak en gepiep opleveren als ze de game toch proberen op te starten in hun zwarte doos.
■ Weer een leuke trend; PC games die eerst in de VS uitkomen en daarna pas in Europa. Voortrekken van een verstokt consoleland dus. Anyway, naast Max Payne 2, moet je ook effe wachten op Deus Ex 2 in ons landje.

POSTERS

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Racen met opgefokte wagens was nog nooit zo tof.
PS2 / Xbox / NGC / PC • Out now.



TRUE CRIME STREETS OF LA

Het lijkt op GTA maar dan net even anders.
PS2 / Xbox / NGC • Out now.



ZELDA COLLECTORS EDITION

Als je wilt weten waar Jurjen zijn doorzettingsvermogen en probleemoplossende creativiteit heeft ontwikkeld, kun je binnenkort vertrekken naar klassiek Hyrule om af te dalen in 8-bits kerkers vol archetypische beproevingen.
Nintendo heeft namelijk een 'gratis' bonussschijfje voor de Cube gemaakt, met daarop volledige versies van The Legend of Zelda (NES), The Legend of Zelda II: Adventure of Link (NES), The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64), The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64) en een demo van The Legend of Zelda: The Wind Waker (GameCube, zie screen).



Moet een raar gevoel zijn, genieten van 8-bits pixels en geluid op de 8224-bits GameCube maar voor echte Zelda-fans als onze Jurjen is dat geen probleem. Die krijgen al tranen in hun ogen als Ed een multitonale scheet laat die vaag iets weg heeft van het Hyruliaanse melodietje dat weerklinkt als je een schatkist hebt geopend en Link trots de inhoud boven zijn hoofd houdt.
De Zelda Collectors Edition bonusdisc wordt in Amerika gratis weggegeven bij aanschaf van een GameCube, een actie die op 17 november is begonnen.
Inmiddels is bekend dat de bundel ook naar Europa komt. Bij aanschaf van een Cube-Mario Kart pakket dus ook gratis de Zelda Collectors Edition.

POKÉMON COLLOSEUM INCLUSIEF RPG!

Een van de meest indrukwekkende games van de E3 2003 was Pokémon Colloseum. Na de twee succesvolle stadiums op de N64 viel het natuurlijk te verwachten, zo'n game waarin je 'alle gevangen Pokémon uit de GBA-Ruby en GBA-Sapphire tot leven kon wekken in volledig 3D', maar ergens begon het toch te irriteren, dat uitmelken van Pikachu & Co.
Welnu, Nintendo verbaast ons de laatste tijd wel vaker met 'cadeautjes' die slechts indirect commercieel zijn en dat doen ze nu ook met betrekking tot deze titel. Zomaar ineens blijkt Pokémon Colloseum naast de verwachte Battle mode en een hoop minigames ook een RPG mode te hebben.
Goedkoop vertaaltje waarin je van gevecht naar gevecht wandelt met een overdreven stoer poppetje? Het zou kunnen, maar screens en geruchten wekken de suggestie dat het gaat om een compleet en op zichzelf staand spel dat volgens een Japans tijdschrift goed is voor dik dertig uur gameplay. Wanneer de game precies in Europa uitkomt is op 't moment van schrijven nog niet bekend maar de game wordt in Japan in ieder geval al op 21 november uitgebracht, inclusief gratis memorycard. Over indirect commerciële cadeautjes gesproken...



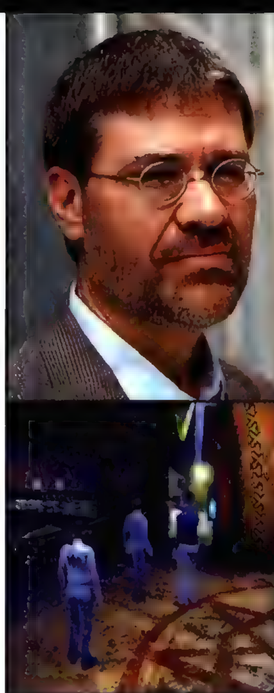
COMMENTAAR HALO-GATE?

Sinds de release van Halo regent het klachten bij Gearbox Software. Dit bedrijf is verantwoordelijk voor de PC poort van de twee jaar oude Xbox game. De klachten behelzen niet de gameplay, die is na twee jaar nog steeds erg goed en de multiplayer heeft me al van menig nachtje slaap beroofd.
Nee, het is de performance die werkelijk stuitend is. Net zo stuitend zijn dan ook de reviews die zowel internationaal als nationaal bijna met geen woord reppen over de dramatische framerate drops en de haperingen op low-end en mid-end systemen. Het door mij persoonlijk zeer gewaardeerde Gamespy stipte het probleem nog wel aan maar gaf het spel doodleuk 5 uit 5 sterren. Say what? Dit riekt naar een exclusief dealtje want Gamespy was wereldwijd ongeveer de eerste met de review.
Hoe dan ook, het allerergste is het feit dat Gearbox van te voren van de problemen wist. Gearbox schuift de problemen vooral af op de pixel shader techniek en stelt dat Halo de last moet dragen om als een van de eerste games met een dergelijk techniek te komen.



Ik heb dan zoiets van, doe het dan niet of doe het goed of tweak het zodat het wél lekker loopt. We hebben het hier niet over fucking Halo 2 of Doom III, maar over een twee jaar oude game waarvan de speel-

IN GESPREK MET... RAND MILLER CEO VAN CYAN WORLDS



Uru: Ages Beyond Myst ligt rond deze tijd in de winkel. We vroegen de (b)aardige Rand Miller van Cyan Worlds over het hoe en waarom van deze wereldberoemde serie en de vernieuwingen in de jongste telg.

PU: "Wat is precies je functie binnen Cyan Worlds? In hoeverre ben je daadwerkelijk betrokken bij de ontwikkeling van Uru?"

MILLER: "Ik hou overal een vinger aan de pols. Van de looks van de werelden, tot gameplay beslissingen. Van het bedenken van puzzels tot het coördineren van het geluid. Ik bemoei me dus overal mee (lacht)."

PU: "Wat is verschil met de voorgaande Myst games en in hoeverre bouwen jullie verder op de rijke traditie van de serie?"

MILLER: "Met Uru zijn we terug gegaan naar de roots. Uru is een eerbetoon aan de allereerste Myst game. Adventure gamers willen drie dingen: verkennen, intelligente puzzels en een goed verhaal. Wat goed was aan Myst, waren de gesegmenteerde ages, zodat spelers een wereld achter zich konden laten. Dat hebben we nu weer. Bovendien hebben we een ijzersterk verhaal in petto."

PU: " Riven was af en toe absurd moeilijk. Wat kunnen we nu verwachten qua puzzels. In principe zijn alle puzzels toch al een keer gebruikt? "

MILLER: "Riven was inderdaad erg moeilijk en in sommige gevallen te moeilijk zelfs. We zitten nu weer op het niveau van de eerste Myst en misschien nog wel een tandje lager. Ik denk echter niet dat alle puzzels al gedaan zijn. Naast een aantal variaties op bestaande puzzels hebben we behoorlijk ons best gedaan om met nieuwe raadsels en uitdagingen op de proppen te komen. "

PU: "Waar halen jullie de inspiratie vandaan voor die bizarre spacecake werelden die zo herkenbaar zijn voor Myst. Het is iedere keer alsof je in een platenhoes van een of andere foute symfonische rockband beland bent. "

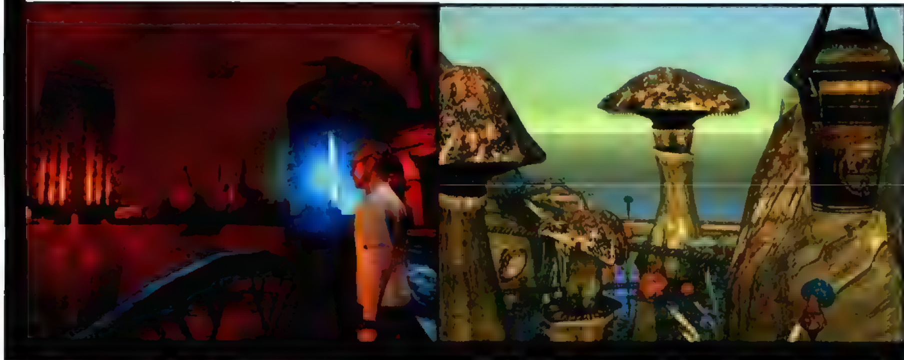
MILLER: "We proberen altijd werelden te scheppen die een link hebben met de werkelijkheid maar net even anders zijn. Ze zijn dus niet volkomen absurd maar wel uniek. Natuurprogramma's zoals National Geographic vormen een goede bron van inspiratie."

PU: "Hoe gaat de online gameplay van Uru in z'n werk? "

MILLER: "Het werkt tweeledig. Enerzijds kun je online nieuwe avonturen beleven die je samen met een kleine groep van drie tot vijf spelers meemaakt. Sommige puzzels kun je beter of sneller oplossen met hulp van anderen. Duizenden spelers zijn tegelijk aan het puzzelen en avonturieren in verschillende parallelle realms in kleine groepjes. Je kunt ook tijdens je singleplayer offline ervaring online gaan om via een soort chat mensen om hulp te vragen. Om vervolgens met de vergaarde kennis weer terug te gaan naar de singleplayer. Daarnaast betalen mensen na een maand trial een maandelijkse bijdrage en daarvoor krijgen ze steeds nieuwe content. Uru is dus eindeloos en zou gemakkelijk jaren meekunnen."

PU: "Gamers kunnen dus maandelijks nieuwe content verwachten?"

MILLER: "Absoluut. Uiteraard niet iedere maand een compleet nieuw hoofdstuk, maar kleine gebeurtenissen, sociale evenementen of nieuwe minigames. Maar er is zoveel te ontdekken in de online wereld van Uru dat mensen maanden zoet zijn. Bovendien komen er steeds nieuwe gamers bij waardoor de rol van gamers die al langer online zijn, verandert. Zij worden wijze raadsgevers die kunnen helpen bij het oplossen van puzzels. "



snelheid al lager ligt dan bij de gemiddelde shooter!

Is Gearbox blijven hangen bij de oude Half-Life engine waar ze meerdere add-ons voor hebben gemaakt? Zijn de dames en heren aldaar incapabel?

Hoe dan ook, de gang van zaken is storend en verontrustend. Zeker omdat men, nogmaals, van te voren wist dat de game voor technische problemen ging zorgen.

Geen game is perfect en er blijven altijd bugs over maar bewust met systeemeisen sjoemelen en technische problemen laten zitten om wat voor reden dan ook, is ten alle tijden onacceptabel. En dan achteraf zeggen: we wisten ervan. Hoezo brutaal?

JAN



POWERSPY

- De Vietcong expansion Fist Alpha (had ook de titel van een gay pornmovie kunnen zijn) is uitgesteld tot 'begin' 2004.
- We melden niet vaak dat een game gold is (dat betekent klaar voor productie) maar in het geval van Counter-Strike: Condition Zero wilden we je het toch even meegeven. Die game is immers al vaker uitgesteld dan Doom III, Half-Life 2, Sudeki en Halo 2 bij elkaar.
- De gamepers reageerde wat verbaasd op het plotselinge vertrek van directeur Simon Jefferey bij Lucas Arts. Nee, je moet trots op jezelf zijn als in de drie jaar tijd dat je er werkt er een aantal crap Star War Games zijn gemaakt (KOTOR is bijvoorbeeld uitbesteed) en je verantwoordelijk bent voor het prachtige RTX: Red Rock en het gecancelde Full Throttle 2.
- Valve heeft volgens ons een klein lekje in de internetpijpleiding. Achtereenvolgens kwam 1/3 van de sourcecode van Half-Life 2, een vroege bèta van hetzelfde spel en tenslotte Half-Life 1 + Condition Zero op internet terecht. Opvallend was dat deze leaks steeds van een en dezelfde persoon afkwamen. Een man of vrouw die nu beweert binnenkort delen van Team Fortress 2 op het net te zullen zetten. We zijn bang dat inmiddels de complete paranoia bij Valve is uitgebroken.
- Mooi gebaar van The Gathering (iets dat ze overigens vaker doen). Hidden and Dangerous is gratis van het net te downen. Inclusief de patches om die tig bugs eruit te halen.
- Obscure van Microids moet een horror adventure worden a la Scream. Lekker in het donker spelen met je vriendin dus.
- Het regent al ooh's en aaah's in de pers over Manhunt, het nieuwste kiddy-spelletje van Rockstar. En die gasten maar beweren dat ze alleen maar bezig zijn om vernieuwende inventieve games te maken en zich totaal niet focussen op goedkoop effectbejag in de vorm van ultra gewelddadige spellen. Natuurlijk, ze waren gewoon bezig met een vrolijk adventure en toen opeens pakte de gameplay heel gewelddadig uit...
- Dat was even schrikken voor Ed toen door exotische vakanties en de World Cyber Games opeens 90% van de totale redactie de pleiterik had gemaakt. Gelukkig was Jan er nog, die schrijft met liefde de hele PU vol.
- Het had echter allemaal nog veel erger kunnen zijn, want er is ingebroken bij onze vormgevers. Een stelletje dieven nam alle Macintoshes met daarop de complete nieuwe PU mee. Gelukkig was de PU net de deur uit, anders waren er heel wat bezorgers in elkaar gerost.
- We houden Ebay dus ook nauwlettend in de gaten. 'Aangeboden Macintosh met daarop originele PU-pagina's'.

Maak kennis met de geheel
vernieuwde KIJK!



Vanaf 28 november overal te koop

FCW CREW WORDT BEDANKT

Omdat we geen zin hebben om die hele groep worstelaars voor de deur te hebben staan, (Ed heeft een chronische blessure anders had ie ze allemaal tegelijk aangepakt. Jeroen mist de massa en Niels wil zijn marmot nog niet kwijt) willen we alsnog de crew van FCW bedanken.



Kee, alle gekheid op een stokje, al was opening van de PU Awards 2003 waren we een van de spectaculairste attracties vergeten in het zonnetje te zetten. En dat mocht echt wel even, want de heren dienden hun battles in het donker af te werken. Organisatiefoutje van LJ... die daarom ook de hele Awards nauwelijks zichtbaar was.

Ondanks de duisternis beviel hun gooi- en smijtwerk de aanwezigen prima, gezien de vele reakties die we na afloop kregen.

En dan is het leuk om te vermelden dat de heren wel vaker elkaar in de haren vliegen. Check hun website www.fcw-wrestling.nl maar eens of bezoek een van hun battles. Gegarandeerd een pokke avond.



WWW.POWERWEB.NL

Op zoek naar vette demo's, trailers, wallpapers, gamenieuws, of een zware discussie via het forum, check dan onze vernieuwde site op www.powerweb.nl. Je kunt er tevens lezen wat er in de nieuwste Power Unlimited staat en wat je volgende maand kunt verwachten.

Op de site vind je ook een poll waarin wij jou om je mening vragen. De uitslagen van een aantal poll's zullen we maandelijks in de PU behandelen.

FORUM QUOTES

Een Brabantse kneus dacht laatst Squall te zijn en vermoordde bijkans een inwoner van Eindhoven. Hoe ver gaan onze brave PU-lezertjes in een spel op?

Muiz: Ik vond het zeer zielig toen hammetje (het varkentje) zich zelf in het vuur wierp bij Illusion of Time op de Snes.

Koentje: Ik speel(de) BF'42, en nu wat meer Wolfenstein: Enemy Territory. Bij Wolfenstein kun je o.a. zwaargewonde teammates reviven, als je dan iemand kent van een paar vorige potjes enzo, en je wilt 'm reviven en hij spat voor je neus uit elkaar door een raket of een granaat... dan heb je wel zoiets van "ah klootzak" en ga je die gast vermoorden... in de game dan.

Pvr: Btw, dit doet me denken aan toen ik een kid was. Toen was Pitfall uit en vond ik het wel hip. In het Zuiderpark was er een bos met lianen. Uitproberen!!!!

Angel: Tja, kheb wel es de neiging om een maillot aan te trekken en een hip groen pak met bijpassende muts, maar de gelegenheid doet zich nooit voor. Never nooit niet komt er een of andere piemel die een meisje bij mij op school ontvoert.

Dude113: Ik kan zwaar boos worden als ik verlies met een spel, bijvoorbeeld als je bezig bent met een fighting game en je verliest terwijl je tegenstander nog maar een klein stukje leven over heeft.

Dark Master: Ik ga altijd hippe uitspraken uit vette games (en films) citeren. Mijn vrienden worden echt helemaal gek van mijn Engels gebrabbel de hele dag

Death Raiser: Ik citeerde altijd quotes uit Warcraft 3, iedereen werd er gek van toen ik weer dat Halloween mp3tje nadeed.

Nintendorulezzz: Ik ga zelf redelijk ver op in een spel, loop zelf ook wel eens wat te kloten daarna, bijv. als ik Resident Evil gespeeld heb. Dan voel ik me best wel een beetje een held die zombies moet neerknallen (met m'n mooie nieuwe STARS airsoft gun). Maar om nou iemand te vermoorden omdat dat in een spel gebeurt, neuh niks voor mij.

Itsamemario: Vaak ga ik lekker op in de game... onlangs met Mario Sunshine nog een nepsnor opgeplakt.

ABONNEE WORDEN KAN OOK VIA DE SITE. KLIK ONDER MAGAZINE OP ABONNEMENT, VUL DE GEGEVENS IN EN JE HOEFT NOOIT MEER DE DEUR UIT VOOR JE PU!

POLL

In de eerste poll op de vernieuwde site wilden we natuurlijk van jullie weten wat jullie van de nieuwe site vonden. Echt perfect dat zoveel mensen het prima vonden en natuurlijk prima dat veel het ook perfect vonden. Dan valt er een groot gat naar de rest. Wel minder dat minder onder zwaar klote is geëindigd, verder gaat het wel.

HOE BEVALT DE NIEUWE SITE?

PRIMA	1286 stemmen	40,4 %
PERFECT	1222 stemmen	38,3 %
GAAT WEL	314 stemmen	9,9 %
ZWAAR KLOTE	302 stemmen	9,5 %
MINDER	63 stemmen	2 %
Totaal	3187 stemmen	100 %



POWERSPY

■ Succes voor Xbox in Zuid-Korea. In dit online maffe land waren de starterskits (of zijn het nu starterskitten) voor Xbox Live binnen tien minuten uitverkocht. En dan kun je er niet eens Starcraft op spelen. Zouden die mensen daar überhaupt wel eens normaal met elkaar communiceren?

■ Computer Artworks, de Engelse developer van de horrorgame The Thing en de third person actiegame Evolva, is kassiewijlen. Tja, moet je maar goede games maken. Of zijn we nu te cynisch?

■ Zowel Cube als Xbox claimen goede verkopen op dit moment. En dat was ook wel te verwachten, met name bij Nintendo na hun fijne prijsdrop. Bij Sony gaat het wat minder. De verkoop van de PS2 valt de laatste tijd wat tegen.

■ Wat niet wil zeggen dat de zwarte doos slecht verkoopt. Hij doet het in veel winkels nog steeds beter dan de groene en de paarse doos.

■ Nieuwe trend? Omdat men in Japan zo ontzettend teleurgesteld was over het slippen van Gran Turismo 4 naar 2004, heeft men besloten de helft van het spel toch voor Kerst in de winkels te leggen. Het betreft een veredelde demo met vier circuits en aardig wat wagens en heet Gran Turismo 4: Prologue.

■ Onlangs klaagde een Engelse dame haar man aan omdat ze door hem het huis uit was gebonjourd. Ze had genoeg van de lange speelsessies op de Xbox en voelde zich verwaarloosd. Op haar eis 'ik eruit, of de Xbox', kreeg ze vervolgens niet het gewenste antwoord.

■ Wederom aangeklaagd zijn Rockstar en Sony voor, inderdaad, GTA. Een familie heeft ze voor de rechtbank gesleept omdat twee van hun familieleden zijn neergeschoten door gasten die mogelijk geïnspireerd waren door de game. De eis: 246 miljoen schadevergoeding.

■ Lijkt ons een meer dan goede reden om hard aan GTA 4 te gaan werken, want dan heb je in ieder geval het geld in huis om een eventuele verloren rechtszaak te kunnen verhapstukken.

(advertentie)



www.yellow-blue.nl

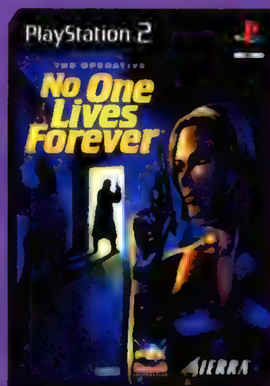
PLAYSTATION 2



598410 3+



618535 3+



568546 12+



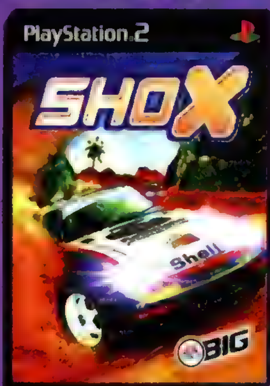
571008 3+



704881 3+



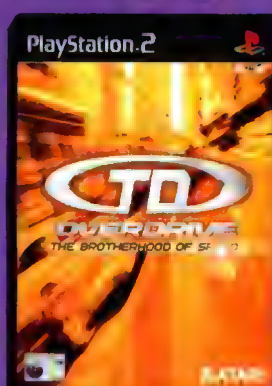
618900 3+



603643 3+

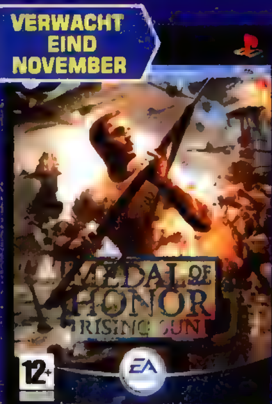
19.99

Per stuk



550191 3+

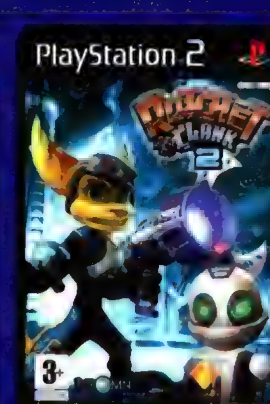
PLAYSTATION 2



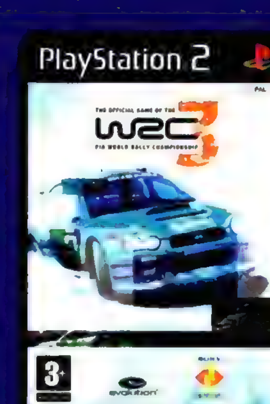
700258 12+



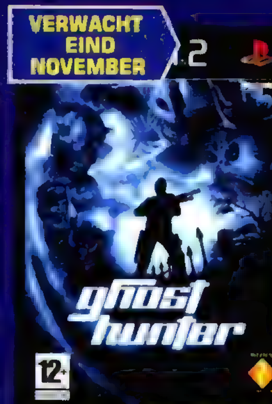
672521 3+



705373 3+



698881 3+



698865 12+

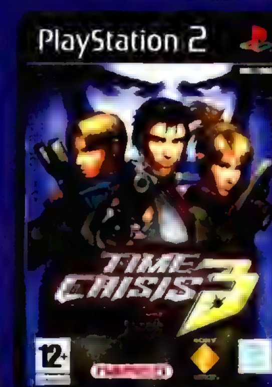


698849 6+





700800 3+



698857 12+

Intertoys

Intertoys

Informatie over verkoopadressen tel. 0180-333 526 tot 12.30 uur op werkdagen of kijk op www.intertoys.nl

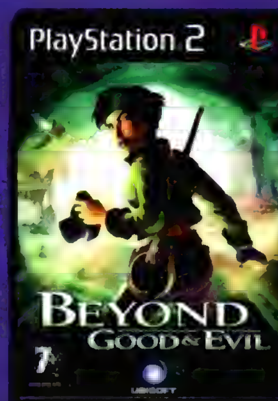
PLAYSTATION 2



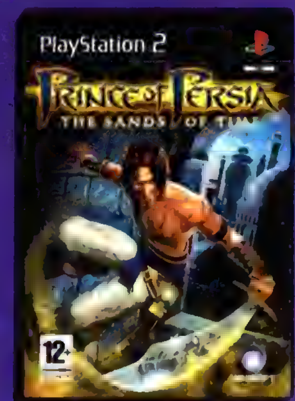
702196 16+



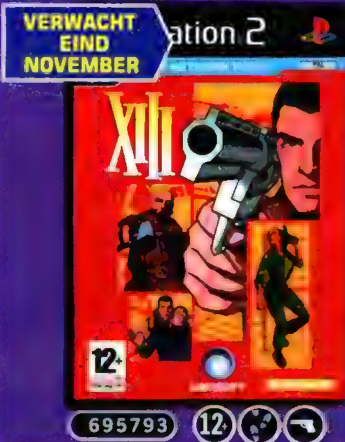
701092 3+



695661 6+



695572 12+



695793 12+

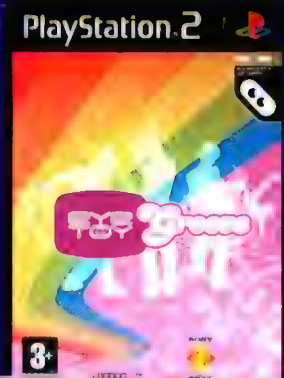
59.99

Per stuk



705438 12+





698954 3+

54.99
per stuk



700304 3+



PRINCE OF PERSIA PACK
- Playstation 2 console
- Prince of Persia Game

705900 12+

209.99

Intertoys

3+ LEEFTIJD | 6+ LEEFTIJD | 12+ LEEFTIJD | 16+ LEEFTIJD | SCHIETSPEL

RACESPEL | AVONTUUR | SPORT | GEWELD | ENG

MANHUNT

Lieve mensen met een PS2, bereiden jullie je maar voor op iets heel zieks. In Manhunt gaan namelijk koppen rollen. Letterlijk.

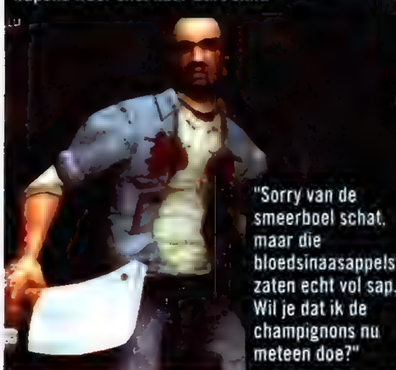
Steven waarschuwde ons twee maanden geleden al in zijn special report voor Rockstar's aankomende actiongame Manhunt: dit wordt een game die je alleen aankunt wanneer je niet vies bent van extreem geweld.
Wie een gezellige variant op GTA: Vice City verwacht, dient ver uit de buurt van deze titel te blijven. Geloof me, deze game zoekt werkelijk de grens van het toelaatbare.

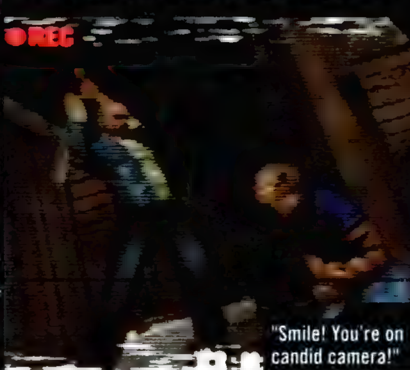

"Jongens jullie weten 't hè: we maken 'm alleen effe aan 't schrikken en daarna brengen we die wapens weer snel naar Bart Smit."

Ik wil hier geen discussie op gang brengen over wat er nu wel en niet ethisch verantwoord is in games, maar het zal me niks verbazen als er gamers zullen zijn die tijdens het zien en spelen van Manhunt flink onpasselijk worden.
Kijk, als prins van Phantasialand een monster met je Orc-breath doden in een onechte wereld is vermakelijk; als een ter dood veroordeelde killer je vijanden afmaken in donkere, realistisch ogende straten met behulp van onder meer een plastic zak (over het hoofd), een honkbalknuppel en een kapmes (waarbij één keer in de nek steken niet genoeg is) is van een geheel andere orde.

DODEN OF GEDOOD WORDEN

Voor wie Steven's artikel gemist heeft; jij kruipt in de huid van James Earl Cash, een ter dood veroordeelde die zijn straf ontloopt dankzij een onbekende die hem op een of andere manier heeft weten te behoeden voor de dodelijke injectie.


"Sorry van de smeerboel schat, maar die bloedsinaasappels zaten echt vol sap. Wil je dat ik de champignons nu meteen doe?"



"Smile! You're on candid camera!"

Vrijheid blijheid? Nou nee, deze gast (die zichzelf the Director noemt) heeft namelijk snode plannen met jou. Hij dropt je in Carcer City, een duister stadje waarin maar één ding telt: doden of gedood worden.
Meneertje heeft een zevental bendes geregeld die allemaal jouw koppie op een zilveren schaal willen, en dat alles voor het kijkplezier van onze regisseur, die overal in de stad camera's heeft geplaatst.
Het doet denken aan gouverneur Schwarzenegger's The Running Man of Surviving The Game waarin Rutger Hauer en zijn kornuiten op Ice-T jagen.

SSSSSST

Manhunt is echter vele malen zieker dan die B-films. Je dient flink wat sluipwerk te verrichten om onopgemerkt te blijven in dit sinistere stadje. Gelukkig is er een radar aanwezig, waarbij gezegd dient te worden dat alleen de vijanden die geluid maken er op verschijnen. Dat maakt het er een stuk moeilijker op allemaal.
Aan de andere kant heeft dit ook z'n voordelen, want als jij je muisstil voortbeweegt en regelmatig de schaduw opzoekt, zullen bendeleden je niet snel op het spoor komen.
Vervolgens dien je uit te vogelen hoe je de bendeleden één voor één kunt afmaken, want tegen een groep ben je met een handjevol hand- en vuurwapens in negen van de tien confrontaties kansloos.

Nu zal de eerste bende die je pad kruist niet al te veel problemen geven, maar naarmate je vordert in het spel zullen de tegenstanders alsmaar moordlustiger en ook slimmer worden (met name in groepsverband). In het begin krijg je te maken met luidruchtige gasten die meer dan eens niet bij de les zijn, maar gaandeweg worden de gang members geruislozer en vooral dodelijker.

LUGUBER

Het killen gebeurt in drie gradaties. Sluip op een gast af en een wit icoontje verschijnt boven zijn hoofd. Voor een snelle doch niet al te spectaculaire dood dien je nu toe te slaan. Wacht je iets langer, dan verschijnt er een geel icoontje waarmee aangegeven wordt dat je voor een extremere dood gaat.
Wacht twee seconden langer en een rood icoontje verschijnt boven het hoofd van je aanstaande slachtoffer. De moord die je dan begaat is zo luguber dat the Director het de moeite waard vindt om 'm door het oog van de camera te vertonen. Hoezo, ziek?
Of dit concept tot net zo'n groot succes zal leiden als Rockstar's GTA, valt te bezien. Dat het veel stof zal doen opwaaien des te meer. Volgende maand de review en dan zal blijken of dit bizarre concept zal leiden tot óf een hoogstaande, meeslepende game óf een spel in de marge dat leunt op een overdosis extreme violence.

In mijn Amerikaanse Cube zit al weer een maandje of twee een exemplaar van de nieuwe Mario Golf en dus kan ik al heel wat vertellen over deze game. Maar dat doe ik niet...

Aanvankelijk was ik van plan uitgebreid in te gaan op de nieuwe Mario Golf game, maar al schrijvende bleek dat een hele pagina voorpret over de weinig vernieuwende opvolger van een vrolijk golfspel wellicht iets te veel van het goede is. Hopelijk neem je me het niet kwalijk dat ik de helft dus maar heb geschrapt, om de boel vervolgens weer van voren af aan te vullen met wat achtergrondinfo over de makers van het spel.



MARIO GOLF
TOADSTOOLTOUR



FRISSE WIND
Everybody's Golf werd in 1997 door Sony uitgegeven in Japan. In een tijd dat golfspellen steeds realistischer en complexer werden, liet dit PSX-spel een frisse wind over de greens waaien met stripfiguurachtige spelers en een besturing die door iedereen was te behappen.
Het spel werd in Japan een aardige hit, wat Sony ertoe bracht de game ook in de Westerse wereld uit te brengen en wel onder de titel Hot Shots Golf.

TOEHAPPEN
Hot Shots Golf was ontwikkeld door Camelot Software Planning, een relatief kleine ontwikkelstudio in Tokyo. Nadat de game ook in het Westen positief was ontvangen, kreeg de studio een telefoontje van een hoge pief van Nintendo - of ze trek hadden nog zo'n soort golfspel te maken, maar dan met hoofdrollen voor Mario en zijn makkers. Camelot hapte toe en sindsdien zijn ze een meer dan aardige aanwinst in het kamp van Nintendo gebleken, met naast geslaagde golfspellen voor N64 en Game Boy Color ook een kloeke Mario Tennis voor beide systemen.

GOLDEN SUN
De GBA is door Camelot reeds opgewarmd met twee deeltjes Golden Sun. Hiermee bleef het bedrijf trouw aan hun wortels in het RPG-landschap, want nog voor ze aan het golfgebeuren begonnen, creëerde allemansvriend Camelot in dienst van Sega ook al de roemruchte Shining Force-serie.

Ook voor de Cube werkt Camelot aan een RPG maar voordat die in de winkel ligt, hebben we op Cube en GBA al heel wat ballen mogen meppen met Mario Golf en Mario Tennis.

MEER
Mario Golf: Toadstool Tour is typisch zo'n spel dat moet dienen als vulsel voor de releaselijsten van Nintendo. Dit betekent niet dat we te maken hebben met een slecht spel maar wel dat er inhoudelijk erg op safe wordt gespeeld. De basis uit Hot Shots Golf viel als Mario Golf op de N64 al goed in de smaak, dus laten we vooral geen radicale veranderingen doorvoeren, zo lijkt de gedachte. En dus springen er behalve de fraaie graphics weinig nieuwigheidjes in het oog.
Naast het subtiel aangepaste slagsysteem biedt de game vooral meer van hetzelfde. Dus meer omgevingen met meer verschillende hindernissen, meer spelfiguurtjes, meer spelvarianten en meer vrij te spelen extra's.
Wat ik nog meer wil? Nou, persoonlijk had Camelot van mij best eens de nek uit mogen steken met een compleet vernieuwd slagsysteem, bijvoorbeeld zoiets als dat analoge systeem dat we in de laatste golfspellen van EA tegenkwamen. Of misschien hadden ze van die Mini Golf mode echt iets bijzonders kunnen maken, met maffe molentjes en lollige loopings of zo. Of iets met bewegende doelen en verzamelaspecten, wat dacht je van Pokémon die je met Pokéballen moet raken om ze te vangen, of, of, of... Of misschien is dat te veel gevraagd?



Een golfende aap... moet kunnen. Als ie maar niet de hele tijd aan z'n hole krabt.



Dat zie je altijd bij die Italiaanse mannetjes. Ze overschatten de lengte van hun stokje enorm.

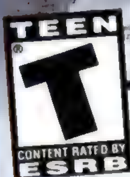
NIETS NIEUWS
Er is geen enkele reden om aan te nemen dat Camelot nog iets noemenswaardigs aan Toadstool Tour gaat toevoegen of veranderen voor de Europese release en dus kun je uitzien naar een spel waarin de grondgedachte van Hot Shots Golf (een kleurrijk en toegankelijk potje golf met grappige spelfiguren) op overtuigende manier is uitgewerkt op de Cube, zonder werkelijk verrassende of creatieve toevoegingen.



Hallo het is geen honkbal. Geef dat mens liever een kappersbon voor wassen en watergolfen.

VETTE GAME VOOR





WINKELWAARDE
PS2/XBOX
€ 67,95
NGC
€ 59,95
GBA
€ 49,95

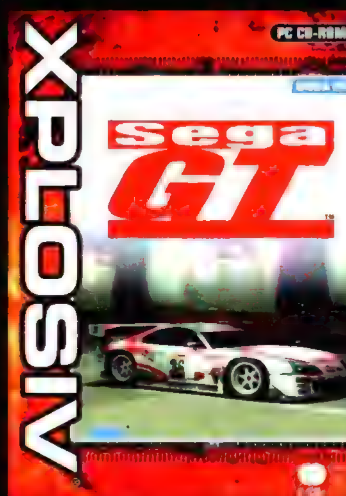
VOOR SLECHTS 25 EURO

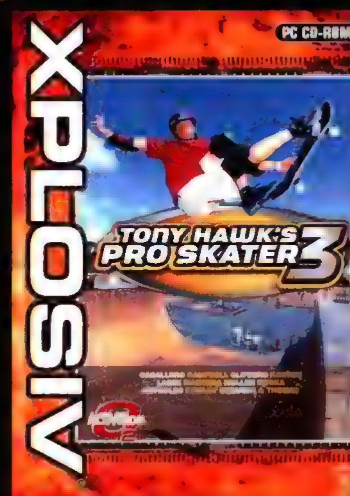
MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL, VUI

NIEUWE ABONNEES

OF EEN PAKKET MET DEZE PC GAMES



HELEMAAL VOOR NIETS

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

Elke maand het heetste gamenieuws, de laatste roddels uit de bizz en onmisbare previews en reviews van alle nieuwe games. Of je nou een PC, PlayStation 2, Xbox, Gamecube of GBA hebt, Power Unlimited vertelt je alles wat je moet weten.



MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02-5564140 of mail partnerpress@ampnet.be.

Deze aanbieding geldt voor Nederland. De abonnementsaanbieding voor België bedraagt € 35 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.

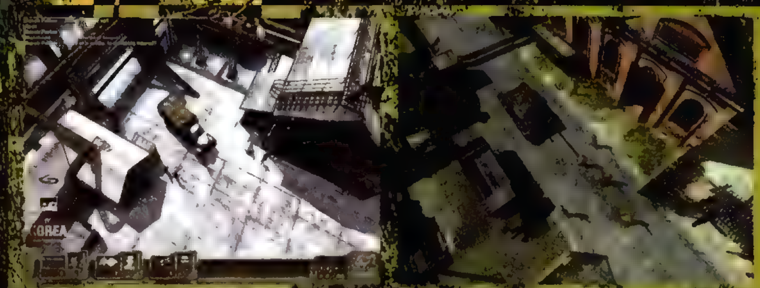
DE KAART IN, OF BEL 023-5566789 'S AVONDS EN IN HET WEEKEND 076-5481311

Meng je als soldaat in de oorlog van Korea in 'Forgotten Conflict' of in de oorlog tegen buitenaardse wezens in 'UFO Aftermath'









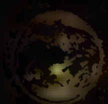
DURF JIJ HET AAN?

UFO AFTERMATH

- Simultaneous combat system: een mix van realtime en turnbased action
- RPG elementen: de mogelijkheden van je soldaten worden uitgebreider na elke succesvolle missie
- Onderzoek nieuwe technologieën, wapens en vecht tegen Biomass!!
- Bekijk de meest spectaculaire missie's met een speciale camera zodat het lijkt of je naar een echte film kijkt!

KOREA FORGOTTON CONFLICT

- 12 mega grote levels verspreid over 4 campagnes
- Meer dan 50 authentieke wapens
- Vrij beweegbare camera met zoom en rotatie
- Weerseffecten (seizoensgebonden)
- Interactieve omgeving en objecten
- Operatieplanning: geef orders aan soldaten tijdens het pauzeren van het spel



DISTRIBUTED BY
Global Distributie

SOEDESCO

ZOO
Digital Publishing

Spellforce wordt door ingewijden al een heuse Warcraft III beater genoemd. Ja, ja, waar hebben we dat meer gehoord? Eeeh, nergens nog? Vandaar dat Jan met gepaste gretigheid zijn tanden zette in de previewversie van deze RTS met RPG invloeden.

"Dertien krachtige maar tegelijkertijd eigenwijze, eerzuchtige Mages met een onverzadigbare honger naar macht vormen de bron van alle ellende. Zij hebben gezorgd voor chaos en wanhoop. De krachten van de Elements zetten ze vrij en die vernietigden op hun beurt alles in hun bereik. Complete continenten braken uit elkaar en diegenen die de Apocalyps overleefden, wachtten bloederige oorlog tegen enorme legers. Na deze donkere tijden, wat men later de Convocation noemde, was het even rustig. Maarrrrrrr - tromgeroffel - het Kwaad is terug en sterker dan ooit tevoren. Toch is er een sprankje hoop. De profetie verhaalt van een uitverkoren mens. Die mens ben jij! Jij kan het kwaad voorgoed uitbannen!"
Gaap. Zijn jullie er nog? Gelukkig maar want ondanks het clichématige achtergrondverhaal, heeft Spellforce een aantal leuke en vernieuwende elementen in haar schatkisten verborgen liggen.

AVATAR

Om te beginnen staat de speler zelf centraal en speelt jou alter ego daadwerkelijk een rol tijdens de RTS battles die plaatsvinden. Niet langer ben je 'slechts' een almachtige speler die als een adelaar boven het slagveld en de anonieme legers hangt.
Je kiest aan het begin een Avatar, een uitverkorene, en deze ontwikkelt zich gedurende het spel. Zo kun je van Warrior naar Magiër gaan of naar Rogue en weer terug, of je legt je juist helemaal toe op één pad om daar zo sterk mogelijk in te worden. Je Avatar beïnvloedt dus de gevechten door je legers bij te staan met magische spreuken. Daarnaast ga je met je Avatar op queeste en doe je ontdekkingen zoals upgrades, betere uitrustingen en bouwplannen. Hierdoor hoef je niet iedere nieuwe missie alles opnieuw from scratch op te bouwen, hetgeen bij vrijwel alle RTS games wél het geval is. Vind je betere bouwplannen of een manier om je arbeiders sneller te laten werken, dan zullen de gebouwen en arbeiders ook in de missies die daarop volgen, hun verbeteringen behouden waardoor de basis gameplay (trainen, oogsten, bouwen) een stuk voortvarender gaat.



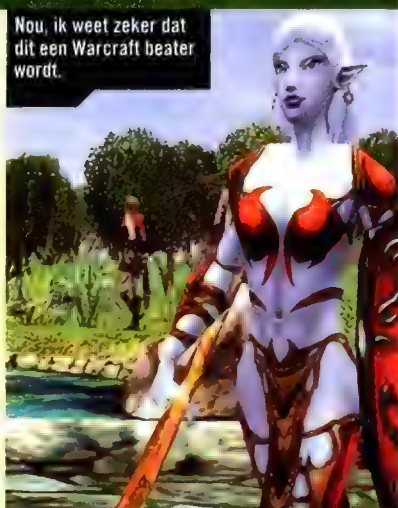
SPELLFORCE ORDER OF THE DAWN


"Godsamme, ik moet die handleiding over regendansen toch eens beter doorlezen."


"Sorry maar ik heb geen cent op zak; ik ben namelijk van de arme tak."

CLICK 'N FIGHT

Ook nieuw is de besturing van je manschappen. De makers vonden de besturing van de meeste RTS games een tikje achterhaald en als je er over nadenkt is dit in sommige gevallen inderdaad omslachtig. Normaliter klik je een eenheid aan, dan de actie of de spreuk, vervolgens richt je op de vijand of te helen medestander en dan voer je de actie uit. Klik je mis, dan moet je in sommige gevallen de hele procedure opnieuw uitvoeren hetgeen tijdens hectische battles nog wel eens voorkomt.
Op zich heb ik dit nooit als problematisch ervaren maar het Click 'n Fight systeem van Spellforce maakt de gameplay een stuk soepeler. Eerst klik je een vijand aan die je wilt bestoken met een spreuk en vervolgens openen er zich allerlei icoontjes van spreuken en acties onder de karakterportretten van je helden. Je kiest een icoontje en klaar ben je. Je kunt ook meerdere acties aanklikken zodat meerdere helden de vijand in kwestie aanvallen of bekogelen met magie. Een van de best uitgevoerde RPG invloeden in een RTS als je het mij vraagt.
Of ook de rest van de gameplay genoeg in huis heeft om het overduidelijk als inspirator dienende Warcraft III het vuur aan de schenen te leggen, lees je volgende maand in de review.


Nou, ik weet zeker dat dit een Warcraft beater wordt.


"Oké jongens, servetten om. Wie wil er saus op z'n berehap?"

JAN

UBI SOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.SPLINTERCELL.COM

VERWACHT: MAART 2004

SPLINTER PANDORA TOM



■ *Sam Fisher kruipt opnieuw uit de schaduw. Onze superspion liet onlangs tijdens een persbijeenkomst in Parijs z'n tronie weer eens zien.*

Splinter Cell was na Halo dé ambassadeur voor de Xbox. Tenminste, zolang de exclusiviteit voortduurde want uiteindelijk vond de spy-shooter zijn weg naar alle platformen. Voor de opvolger Pandora Tomorrow geeft Ubi Soft van meet af aan groen licht voor alle consoles en PC.
Dat de verwachtingen rond deze sequel hooggespannen zijn behoeft geen uitleg, zeker als je beseft dat de stealth gameplay online gaat. Ook had Ubi Soft nog vrijwel niets vrijgegeven over de verhaallijn, nieuwe spelelementen, online speelmodes en missies. Hoogste tijd dus om flink de tanden te zetten in Fisher's nieuwe tour de force.

INDONESIË

Over het verhaal willen de ontwikkelaars nog weinig kwijt, maar duidelijk is wel dat Sam deze keer onder meer afreist naar Indonesië waar een fanatieke guerrillabeweging er gruwelijke methoden op nahoudt om hun zaak te bepleiten. Sam sluipt dus onder andere door rijstvelden en hoge graspluimen, terwijl guards in bamboehouten wachttorens de omgeving afspeuren.
Een nieuw gevaar vormen de boobytraps. Door de omgevingen nauwkeurig af te speuren - met de scoop van je geweer bijvoorbeeld - kun je kleine explosieven opmerken én omzeilen. Een andere indicatie van dreigend gevaar is de rumblefunctie van je controller die je waarschuwt voor mijnen.
Het is slechts een tipje van de sluier want Ubi Soft heeft nog veel meer in petto met de nieuwe Splinter Cell. Natuurlijk zijn er nieuwe moves en gadgets, al houden de makers grotendeels hun kaken stijf op elkaar.
Toch wisten we dankzij doortrapte ondervraagtechnieken wel wát nieuwe info los te peuteren. Een nieuwe move is bijvoorbeeld de zogenaamd half-split jump waarbij Sam via nauwe ruimtes omhoog klautert door zijn gewicht van links naar rechts (of andersom) te verplaatsen. Een soort sluipvariant van het wall jumpen van de Prince Of Persia, zeg maar...

MOVES

Over de splitjump gesproken, uiteindelijk waren er in het originele Splinter Cell slechts 'drie' effectieve plaatsen waar de splitjump kon worden uitgevoerd, veel te weinig natuurlijk voor zo'n coole move. Hetzelfde gold voor de 'rappel' move; het abseilen waarbij je tegelijkertijd je gun kon trekken.
Beide moves zijn terug in Pandora Tomorrow maar de levels zijn daadwerkelijk zo gebouwd dat je ze smakelijk en lekker vaak mag uitvoeren. Nieuw is ook de zogenaamde SWAT move. Stel je een kamer voor met daarin een paar terroristen en een deuropening. Sam staat rechts tegen de muur gedrukt op de onverlichte gang en kijkt bij de deuropening onopgemerkt om het hoekje. Door snel de stick naar links te klikken, trippel je vliegensvlug en nagenoeg onzichtbaar voor het oog, naar links en druk je je meteen weer tegen de muur.
Zeer opwindend was een scène op een trein die aan de eerste Mission Impossible film deed denken. Sam bevindt zich bovenop een voortrazende passagierstrein van Parijs naar Nice. Terroristen hebben de wagons gekaapt en Sam comes to the rescue. Je klimt niet alleen onder de trein door (animaties zijn levensecht) maar ook buitenom, via de zijkant.

"JE KLIMT NIET ALLEEN ONDER DE TREIN DOOR MAAR OOK BUITENOM, VIA DE ZIJKANT."

Schuivelend langs de zijkant stuit je op diverse problemen, en dan heb ik het nog niet eens over de tegemoet razende sneltrein op het andere spoor. Langsflitsende lantaarnpalen schijnen licht op je en wanneer je op dat moment langs een raampje klautert, kan je schaduw je verraden. Maar ook passagiers die naar buiten kijken, kunnen van je aanwezigheid schrikken hetgeen de terroristen alarmeert.
Een puik stukje gameplay in wording waarbij getimed klimmen en ongezien blijven een logische invulling krijgt.

CELL
ORROW

Ik ben bang dat zo'n online game toch een beetje 'Circus Sammy' taferelen op gaat leveren.

"En de volgende mag ik killen hè? We doen toch sam-sam?"

Pandora Tomorrow met speciale 'zakkenrollers level' is alleen te koop in de Roemeense versie.

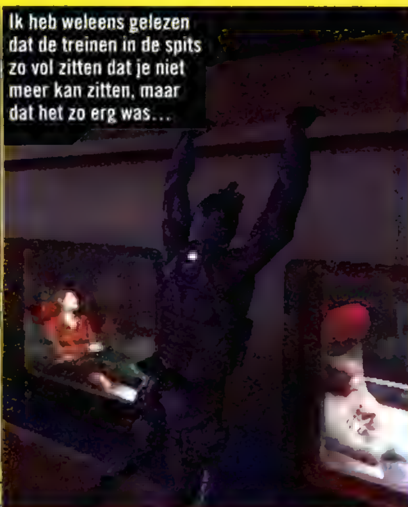
ONLINE

Yes! Splinter Cell gaat online waarbij je overigens niet als Sam speelt. De gameplay moest intens, spannende en stealthy blijven en dus hebben de makers hun hoofden gebroken om die sfeer te handhaven en de gameplay goed uit te werken. Het resultaat is even leuk als inventief. Je speelt bijvoorbeeld met vier spelers (dat is dan ook meteen het maximaal toelaatbare, anders verliest het spel zijn stealth touch) waarvan er twee hunters (huurlingen) en twee spionnen zijn. De hunters zien de wereld vanuit first-person, de spionnen vanuit third-person. Dat is gedaan omdat anders de hunters altijd de spionnen zouden kunnen zien aankomen. Doordat de spionnen in third-person spelen, kunnen zij de hunters besluipen en verdoven én tegelijkertijd de omgeving om hen heen blijven controleren. Spionnen kunnen niet doden, hunters wel.
Het is echter geen shooter gameplay. De spionnen moeten bijvoorbeeld binnen tien minuten vijf computers hacken om het potje te winnen, de hunters moeten dit ten koste van alles voorkomen. Je kunt als spion dus zo vaak neergeschoten worden als maar kan, als je binnen de gegeven tijd de goals hebt volbracht met een medespeler, hebben de spionnen gewonnen.

VERNEDEREN

Zowel de spionnen als de hunters hebben zwakke en sterke punten. Hunters hebben een super hightech gun waarmee ze kunnen inzoomen, afluisteren en granaten kunnen afschieten. Daarnaast hebben ze een tracking device (een soort rode X-ray variant) die movement volgt en een electric indicator. Die laatste registreert wanneer een spion gebruik maakt van een schokker of een andere elektrische gadget zoals night vision goggles. Gebruik je als spy geen gadgets dan zal de indicator dus ook niets ontdekken.
De spy is natuurlijk super lenig en kan overal op en af klimmen, roetsjen en klauteren. Alle acrobatische moves van Sam kun je ook online uitvoeren, iets dat de hunters weer niet kunnen. De spy kan boobytraps uitschakelen, hunters besluipen en neerrammen, verdoven met schokpijltjes of ze van een hoger gelegen plek bespringen.
Dit levert allemaal heerlijke gameplay op, zeker omdat de spy's en hunter met elkaar kunnen communiceren via een headset. En als je als spy een hunter vastgrijpt, kan hij jouw stem horen en kun je hem vernederen of sadistisch toespreken. Ik zie het al voor me, mijn medespy grijpt een hunter vanachteren vast in een houdgreep en ik ga voor hem staan, rondjes om hem heen dansen, 'm in zijn gezicht slaan... tenminste tot de andere hunter verschijnt. Slimmer is om natuurlijk om gewoon de goals te volbrengen.
Op dit moment leek de balans iets door te slaan naar de hunters - ik vond ze erg sterk - maar nogmaals, het maakt niet uit of je als spy vaak wordt afgeknald; het is geen Quake III of Counter-Strike.
Jammer maar niet verrassend is dat de GameCube als enige zeer waarschijnlijk niet online gaat, en de PC, PS2 en Xbox wel. Maart 2004 kunnen we zowel offline als online gaan sneaken!


Persoonlijk lig ik liever bovenop.


Ik heb weleens gelezen dat de treinen in de spits zo vol zitten dat je niet meer kan zitten, maar dat het zo erg was...


Sam is blij dat ie in Indonesië is, hij is gek op 't eten daar. Met veel sambal natuurlijk.

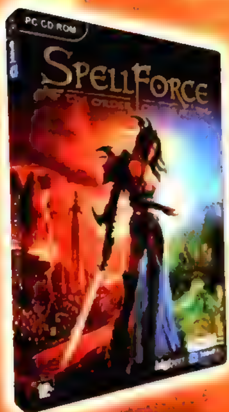
Release 28 NOVEMBER 2003



Beste PC spel
Games Convention te Leipzig



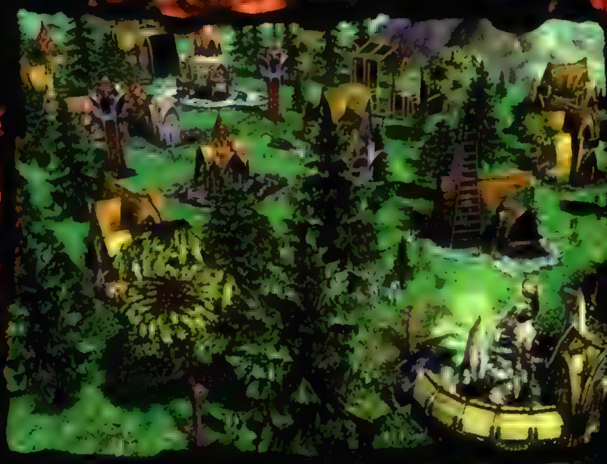
Beloond door
PC Games en Gamestar
Categorie Strategiespel



"Een sublieme mix van Warcraft III® en Dungeon Siege®"
- PC GAMES -

SpellForce
The Order of Dawn







Phenomic Game Development

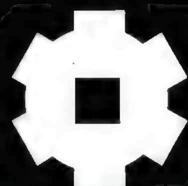
12+

JoWooD Productions

bigben interactive

Powered by gamespy

REVIEWS





DE CIJFERS

Onlangs had ik een gesprekje met mijn vrouw (echt, we praten heel soms met elkaar) naar aanleiding van een TV-film over een blind jongetje.
"Als ik moest kiezen zou ik 'liever' blind zijn dan doof", sprak mijn vrouw. "Ik zou mooie muziek, goede gesprekken en bijvoorbeeld de stemmen van mijn kinderen nooit kunnen missen, en ik denk dat als je blind bent, je nog heel veel aan je fantasie kunt overlaten."
"Ik kies voor doof", zei ik (we zijn het nooit met elkaar eens) "dan kun je tenminste nog sporten, knappe chicks spotten en TV kijken".
"Oh ja, dat zijn jouw hobby's hè", antwoordde mijn vrouw geringschattend.
Kortom, het werd nog een gezellige avond in huize Wiggemans.
Deze maand de cijfers van 0 tot 100 voor alle horenden.

0-10	KRASSENDE NAGELS OVER 'T SCHOOLBORD
10-20	TANDARTSBOOR
20-30	OPGEVOERDE BROMMERS
30-40	DUITS PUBLIEK ZINGT "JETZ GEHT'S LOS!"
40-50	JIM
50-60	HARDE BOER VAN JEROEN
60-70	KNAPPEREND HAARDVUUR
70-80	BRANDING OP HAWAII
80-90	PARTNER KOMT (ÉCHT) KLAAR
90-100	EXTRA DIKKE PU PLOFT OP DE MAT

ED

■ *Onder de vaste nieuwscolumn 'Insider' staat altijd zo'n zinnetje van 'het standpunt van Insider hoeft niet het standpunt van de PU-redactie te zijn...'. Nu is dat vooral gedaan om bij gezeik van distributeurs en ontwikkelaars te kunnen zeggen 'wir haben es nicht gewusst', maar dit keer slaat ie volgens mij de plank ook echt behoorlijk mis. Meneer (ja, het is een man) beweert dat in de feestdagenperiode nauwelijks topgames uitkomen. Nou, dan heeft die gast deze PU nog niet gelezen zeker :) Maar liefst zes games komen deze maand in aanmerking voor een PU Gold Award, een absoluut record dat ik de komende elf maanden niet verbeterd zie worden.*
Sowieso gaat het toppie, ook met ons, want voor de tweede achtereenvolgende maand kunnen we een dikker nummer maken en ook voor volgende maand zijn de voortekenen wat dat betreft uitstekend.
Ondanks dat dit nummer maarliefst 116 pagina's telt, kregen we zoveel kwalitatief goede games op onze bureaus (hoezo, slappe feestdagen?) dat we wederom besloten hebben Judge Ed en de PU Strip niet mee te nemen. Op dit moment komen de enquêteformulieren uit PU 11 met dozen tegelijk binnen en kunnen we onder andere checken of jullie die twee rubrieken überhaupt wel terug willen. In ieder geval alvast bedankt voor de massale respons.
En nou snel verder lezen, want je hebt nog 75 pagina's te gaan!

ED

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

SCORE 84 | GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

Snel en furieus genoeg om racemaniakken maandenlang van de straat te houden.

FULL-SCREENSHOT

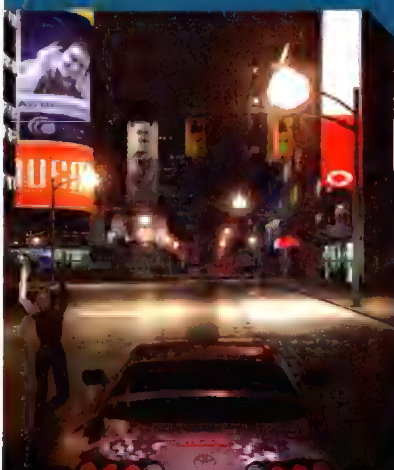


NEED F UNDER

Snelheid, spanning en sfeer

EA bedient het liefst alle gamers ter wereld, dus niet alleen aspirant-voetballers en -tovenaars, maar ook die met een zucht naar snelheid. Na het verrassend leuke Hot Pursuit, zette EA Black Box de voor de Need for Speed-serie kenmerkende Ferrari's en Porsches in de garage, om plaats te maken voor twintig meer betaalbare bolides van o.a. Dodge, Ford, Honda, Mazda en Toyota. Illegaal straatracen is hot, nu ook op uw console!

Oké, oké, ik heb dan wel geen rijbewijs, maar toch denk ik ook best wel iets over Underground te kunnen vertellen, en wel om drie redenen:
Zolang het allemaal niet te realistisch wordt, ben ik best wel te porren voor een potje autoracen op z'n tijd. De eerste Ridge Racer heb ik net zo grijs gespeeld als de console waar ie op draaide, en Beetle Adventure Racing is in mijn beleving een zwaar miskend hoogtepunt in het assortiment voor de N64.
Tegenwoordig ben ik drieëndertig, dom, partijdig en inconsequent, maar een jaar of vijftien geleden was ik pas werkelijk gestoord. Het was zaterdagavond, ik zat bij een of andere vage Vietnamees achter in de auto. We waren allebei straalbezopen en hij gaf flink gas, de lege Tequila-flessen rolden bij iedere bocht over de vloer. Kloink-kloink.
Met slippende banden kwamen we tot stilstand bij een illegaal casino. De Vietnamees moest nog even 'een zaakje regelen'. Dit bleek allemaal wel erg lang te duren en dus besloot ik maar eens te kijken hoe dat nou eigenlijk ging, zo'n auto besturen. Toen ik na het nodige schokken en stilvallen de wagen daadwerkelijk in beweging kreeg, raakte ik een beetje in de war met gassen en remmen, zodat ik voor de zekerheid maar alles tegelijk probeerde in te trappen. Met gierende motor schampte ik slingerend een glascontainer en lantaarnpaal, alvorens ik tegen een muurtje tot stilstand kwam en schaterlachend over mijn nek ging - het kwam uit mijn neus weet ik nog. Als dat geen illegale straatrace was, dan weet ik het ook niet meer.
In Assen vertaalde ik een groot deel van de on-screen teksten van Need for Speed Underground, waarna ik naar Vancouver vloog om in het kantoor van EA Black Box te controleren of alles wel een beetje op z'n plaats stond. Dit betekende dat ik daar drie weken lang de game heb lopen checken, van voor naar achter en weer terug en dus kan ik er ondertussen aardig wat over vertellen. Dat ik de driftmeester ben bijvoorbeeld. Daarover later meer.



Ik mocht 't eigenlijk niet zeggen, maar als we NIS een hoog cijfer zouden geven, mocht Niels met z'n smoelwerk op een billboard.

SNEL EN FURIEUS

Ik had niet naar Vancouver hoeven vliegen om daar van een programmeur te horen dat Need for Speed Underground in hoge mate is geïnspireerd op de film The Fast and the Furious, dat had ik zo ook wel begrepen. Bewust vage filmpjes vertolken een enigszins verhalende rol, al zijn ze vooral bedoeld als sfeerkreten om de razendsnelle actie te omlijsten, terwijl de toepasselijk hippe en drukke soundtrack je onderbuik laat meetrillen met het grommend gebeuren op het nachtelijk asfalt.
In diverse spelvarianten draait alles om jouw kloten en die van je wagen, en zijn stijl en roekeloosheid vereist om naam te maken.
De hoofdmoot van dit spel heet Underground en voert je voorbij dik honderd race-uitdagingen in de volgende racedisciplines:
Circuit: Gezellig rondjes racen, soms door druk verkeer.
Drag: Rechttoe rechtaan, maar toch zenuwslopend als Russisch roulette. Perfect schakelen is een must, maar niet genoeg. Bijtijds van baan wisselen om tegenliggers en verkeer van opzij te ontwijken is erg, erg spannend, in onmogelijke situaties wil een stoot lachgas nog wel eens helpen.
Sprint: Easy, zorg dat je binnen een bepaalde tijd een bepaald punt bereikt, meestal wordt dit beloond met een toffe upgrade.
Drift: Aanvankelijk mijn minst favoriete onderdeel maar dat veranderde toen ik met de snellere wagens

"IK BEN DE DRIFTMEESTER HOOR JE ME, DE DRIFTMEESTER!"

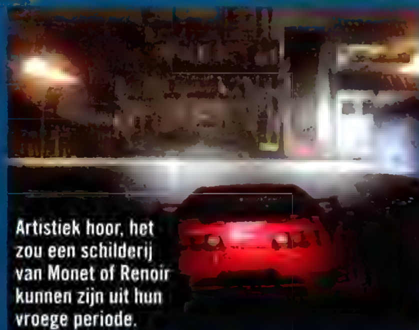


"Wachtuuuuh! Ik moet hier ergens een opplaknagel verloren hebben!"

EA BLACK BOX • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL



OR SPEED GROUND


Artistiek hoor, het zou een schilderij van Monet of Renoir kunnen zijn uit hun vroege periode.


En dan is deze van H.Brood om 15.00 uur 's middags.



leerde driften en glijden alsof ze mijn vriendinnen waren. Ik ben de driftmeester hoor je me, de driftmeester!

GELE DRAAK

Alle races worden 's nachts gehouden in de straten van een fictieve stad die erg Noord-Amerikaans aandoet. De races voeren door de omgevingen die je in zo'n stad verwacht aan te treffen. Van kleurrijk Chinatown via droogstaande afvoerkanalen langs bouwputten naar de hoogbouw van het commerciële centrum. Over zesbaans-snelwegen maar ook door nauwe achterafsteegjes.
De omgevingen zijn übergedetailleerd en de game maakt diepe indruk door al die lichtjes en kleurtjes in realtime te laten reflecteren door wagens en nattige straten. Geen goedkope foefjes hier, alles wordt precies zo gereflecteerd als het is. Als je bijvoorbeeld een sticker van een gele draak op je rechterdeur hebt geplakt, dan zie je onder de juiste hoek dus werkelijk een sticker van een gele draak terug in de plassen op straat en als je langs een gebouw met neonreclame rijdt, dan zie je deze reclame een welhaast erotisch spoor trekken over de rondingen van je wagen.
Hierdoor ontstaat heel fijntjes dat spannende nachtrij-sfeertje, dat zinderende gevoel dat je heerst over het nachtelijk asfalt terwijl de bontgekleurde stadsverlichting betoverende flares trekt over je netvlies.
Op lage tot gemiddelde snelheden is dit allemaal al best indrukwekkend, maar zodra je de teller boven de tweehonderd krijgt en iedere oneffenheid in het wegdek je wagen zenuwachtig laat schokken en trillen, valt je mond vanzelf droog en is meehangen in bochten niet onwaarschijnlijk. Doe daarbij een NOS-injectie om dik driehonderd door smalle steegjes te raggen, waarbij het beeld wordt vervormd naar een prachtig tunneleffect en getroffen vuilniszakken op geloofwaardige wijze door het beeld vliegen, en we kunnen spreken van een virtuele ervaring die zelfs Schumacher niet koud zou laten.

DIEP TUNEN

Meer dan een extraatje is de mogelijkheid om je wagen te tunen. De upgrade-opties gaan diep, heel diep. Door op diverse onderdelen goed te presteren krijg je toegang tot honderden manieren om je wagen op te voeren en uit te bouwen, van het roze spuiten van je remklauwen tot het aanschaffen van gewichtsbeperking-kits.
Dit aspect van het spel, dat natuurlijk onlosmakelijk is verbonden met het hele straatrace-gebeuren, geeft Underground een dimensie die het boven veel concurrerende racespellen uittilt. Als in een RPG groeit je wagen innerlijk en uiterlijk langzaam met je vaardigheden mee, en het is natuurlijk erg tof om je stijlvol uitgebouwde bak online te gooien om er hete chicks mee op te pikken, of eh, tegen andere stoere pikkies te racen.

POT NAT

Eigenlijk is het allemaal één pot nat, die semi-realistische straatracespellen die je wagen met een lekker arcadegevoel over het asfalt laten rollen en glijden. De powerslide uit de eerste Ridge Racer werkt net zo goed in Project Gotham 2 als in Midtown Madness 3, bij wijze van.
Ik denk dat deze Underground vooral een aanschaf waard is omdat ie alles wat ie doet zo goed doet: waanzinnig gevoel van snelheid, zeer uitgebreide tuning-opties en een vrachtlading aan sfeer. Niets dat mijn wereld op z'n kop zet maar ik kan me heel goed voorstellen dat jongens die zich echt veel met auto's en het uitbouwen ervan bezighouden (ik heb als research heel wat forums bezocht waar het enthousiasme over dergelijke zaken me bijna bewoog mijn rijlessen weer op te pakken) hiervan gaan kwijlen.
Daarbij moeten ze niet vergeten dat ik de driftmeester ben.
De driftmeester, hoor je me, de driftmeester!

DIVERSIES OFTEWEL DIVERSE VERSIES

Let op: alleen de versies voor de PC en de PS2 bieden de mogelijkheid om online te racen en voor de Nederlandse taal te kiezen (optioneel, wel te verstaan).
Mijn oordeel over Need for Speed: Underground is gebaseerd op de PS2-versie. Vluchtige speelsessies met versies voor Xbox en GameCube toonden een wat scherper spelbeeld, met minder trillingen en hierdoor duidelijker beeld in de verte.
De screens daarentegen zijn allemaal van de PC-versie.

GENRE: RACING • AANTAL SPELERS: 1 - 2 SPLITSCREEN: 1 - 4 ONLINE • VERWACHT: OUT NOW / NGC 11 NOVEMBER / PC 27 NOVEMBER / GBA 15 JANUARI



GERUISLOZE GENERATOREN.

ONMISBAAR ALS EEN ONDERZEEBOOT ONOPGEMERKT INFORMATIE MOET VERZAMELEN.



WETEN WAAR JE MEE BEZIG BENT. DE MARINE.

Een onderzeeboot is één en al hoogwaardige techniek onder water. Niet te zien, en als het goed is niet te horen. Een van de taken van een onderzeeboot is om onopgemerkt informatie te verzamelen. Dat betekent dat onder water overgeschakeld wordt op elektromotoren die weer opgeladen worden door generatoren. En dat moet zo geruisloos mogelijk gebeuren. Zo'n generator moet lopen als een zonnetje. Eén piepje en ze horen het honderden mijlen verderop. Overigens is de sfeer aan boord minstens zo belangrijk als de techniek. Je maakt deel uit van een heel hecht team en krijgt zelfs vrienden voor het leven. Logisch, want je moet het goed met elkaar kunnen vinden. Je kunt moeilijk een blokje om als iets je niet zint. Meer weten over een baan bij de Marine? Kijk voor meer informatie op www.marine.nl.

JEROEN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
9	8	6	70

Rebel Strike heeft wel de Star Wars vibe maar rammelt nog steeds, met name als het op schieten aankomt.

ROGUE SQUADRON III
REBEL STRIKE

Ik keek even in onze database en zag dat Rogue Squadron 2: Rogue Leader destijds een 88 kreeg van onze Star Wars fanaat Jan. Is dit deel zoveel slechter dan?

Het is dat er vorig jaar nog geen Judge Ed was, anders had ik opzeker gebruik gemaakt van deze mogelijkheid om Jan eens de oren te wassen. Een 88 geven aan een Star Wars game waarvan behoorlijk wat onderdelen niet klopten?
Missies zaten zo vreemd in elkaar dat het behalen ervan neerkwam op steeds opnieuw proberen. Deze trial and error structuur had tot resultaat dat ik mijn tanden in menig joypad heb gezet en mijn vriendin en cavia een aantal ziekten naar hun hoofd heb geslingerd die je niemand zou toewensen. Gelukkig heb ik nu een stressballetje waar ik lekker hard in kan knijpen of dat ik snoeihard tegen de muur kan smijten, want echt veel veranderd aan die trial and error structuur is er niet.
Weliswaar wordt nu na een mislukte missie een kleine tip gegeven waardoor je de volgende keer beter weet hoe je tewerk dient te gaan, maar dan nog lijkt het allemaal eerder een kwestie van geluk dan pure vaardigheid.

Weer zo'n gozer die er aan meehelpt dat er elke minuut 23 voetbalvelden aan tropisch regenwoud wordt gekapt.

"Verdomme geflitst!"

Die zijn zeker van het rook squadron.

AFWISSELING

Factor 5 heeft er echter wel alles geprobeerd om van Rebel Strike een gevarieerdere spelervaring te maken. De 'vlieg'onderdelen waarin je allerhande verschillende voertuigen onder de vingers krijgt (X-wings, A-wings, snowspeeders, Y-wings, etc), staken in het vorige deel goed in elkaar en daar heeft men dan ook nauwelijks aan gesleuteld (iedereen die Rogue Leader gespeeld heeft, zal zich ogenblikkelijk thuis voelen).
Wel heeft Factor 5 gezocht naar leuke toevoegingen zoals de AT-ST of de speederbikes die je in sommige missies mag besturen. Dat geeft net dat beetje meer afwisseling waar we in Rogue Leader naar op zoek waren.

TE VOET

De ietwat grotere veelzijdigheid brengt het spel echter uit balans als we de derde nieuwe toevoeging, de missies te voet, erbij betrekken; die werken gewoon niet.
Hoewel we de mannen en vrouwen van Factor 5 credits moeten geven voor alle nieuwe toevoegingen, hadden ze echt meer tijd in die loop en schiet missies moeten steken. Het lopen op zich gaat weliswaar lekker soepel maar als het op schieten aankomt (bijna altijd dus), gaan ze de mist in.
Tijdens het schieten zal je automatisch op iemand blijven mikken tot hij omvalt en dan verspringt de cursor naar een ander mannetje waar je weer op kunt schieten. Het probleem is echter dat jouw figuur alleen maar rechtuit blijft schieten. Je kan niet om je tegenstanders heen lopen of even schuilen achter rotsblokken terwijl je de boze Stormtrooper in het vizier houdt. Nee het is herhaaldelijk op de schietknop drukken en vooral blijven rennen in de hoop zoveel mogelijk vijanden te raken.
Ook het locken gaat niet helemaal soepel aangezien de cursor soms blijft hangen op een vijand die te ver weg staat en even wisselen naar een badguy die zich twee meter links van je bevindt, gaat niet eenvoudig.

"FAKTOR 5 VERDIENT EEN PLUIM VOOR DE MOEITE DIE ZE IN SOMMIGE ONDERDELEN VAN HET SPEL HEBBEN GESTOKEN."

PLUIM

Zoals gezegd verdient het team achter Rebel Strike een pluim voor de moeite die ze in sommige onderdelen van het spel hebben gestoken en niet alle zaken zijn mislukt. Zo zit er een fijne Co-op mode in die je laat samenspelen met een maat en is de Story mode verdeeld in twee verhaallijnen, te weten die van Luke en die van Wedge.
Na de eerste missie kun je namelijk kiezen welke kant je op wilt; dit betekent overigens niet dat je vastzit aan jouw gekozen verhaal. Je kan namelijk altijd terug om met het andere karakter te spelen.
Al met al verschilt Rebel Strike net niet genoeg van zijn voorganger om als speciaal ervaren te worden. Omdat de game grafisch weer van je televisie spat en samen met de muziek de Star Wars Vibe goed neerzet, mogen de echte SW fanatici dit deeltje echter niet missen. ◄



FACTOR 5 • LUCAS ARTS • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.LUCASARTS.COM
GENRE: ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1-2 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE 92 | GRAPHICS 10 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 9

Superlatieven schieten tekort om deze meesterlijke game te beschrijven. Als je dit jaar één actiongame speelt, laat het dan Max

MAX PAYN
THE FALL OF MAX PAYNE


Eén ding weten we nu zeker: Max is rechts dragend.


Pas twee levels later ontdekte Max dat ie z'n Rolex kwijt was.


"Mona wat heeft je haar toch een mooie kleur." "Dank je, tweede gang rechts bij Het Kruidvat."

Het zijn prachtige tijden voor gamers; deze PU barst bijna uit z'n nietjes van topgames op vrijwel alle platformen. Er is echter één game die qua stijl en coolness boven alles en iedereen uitsteekt: Max Payne 2: The Fall Of Max Payne.

De dreigende cellomuziek van Max Payne 2 spookt nog door mijn hoofd. 's Avonds in bed echoën de aanzwellende klanken na en overdag neurie ik de melodie. Het muzikale thema van MP 2 is verslavend en onheilspellend tegelijk en roept vergelijkingen op met de Western klassieker Once Upon A Time In The West.
Net als in die film staat de muziek in Remedy's sequel symbool voor de dingen die komen gaan; een dramatische ontknoping, onverwachte plotwisselingen en het samenkomen van heden en verleden, waarna de antiheld eindelijk rust vindt.
MP 2 speelt dan ook als een film. Niet voor niets luidt de ondertitel A Film Noir Love Story. Rolprenten als Reservoir Dogs, The Godfather, The Matrix, Payback en meer in het algemeen het werk van Quentin Tarantino en John Woo laten hun sporen na. Maar boven alles is dit spel schatplichtig aan zijn eigen voorganger. Het verhaal ga ik echter niet verklappen, dat zou een doodzonde zijn. Onderga het, beleef het en laat je erin onderdompelen

MEER BULLETS

Max Payne is the name and bullet-time is the game. Ondanks dat deze feature te pas en te onpas in andere games opdook, wist niet een titel de juiste toon te treffen. Het is dan ook Remedy zelf dat laat zien hoe het wél hoort.
Bullet-time 2.0 is subtiel anders dan eerst. Terwijl je 't activeert, krijgt alles om je heen een bruingele kleur. De tijd vertraagt licht maar Max kan in real-time richten. Schiet je meerdere vijanden tegelijkertijd overhoop dan vult de bullet-time zandloper zich. Hoe voller de zandloper, hoe meer bullet-time je hebt. Schiet je veel vijanden in één reeks neer, dan kleurt de zandloper steeds iets geler. Hoe geler, hoe langzamer de vijanden zich voortbewegen.
Ook übercool is een vertraagde wapenherlaad animatie in bullet-time waarbij de camera 360 graden om Max ronddraait. Daarnaast zijn er nog de shootdoges die geen bullet-time kosten. Dat zijn vertraagde sprongen naar voren, achteren én opzij terwijl je tegelijkertijd bijvoorbeeld twee guns, een MP5 of dubbele uzi's leeg knalt. Zolang je blijft schieten, blijf je bovendien in deze houding op de grond liggen. Super!

MONA

Zoals ik al vermoedde, speel je in MP 2 bepaalde levels met Mona Sax. Deze femme fatale zorgt voor heel wat ellende maar is tegelijkertijd hot as hell.
Bijzonder zijn bepaalde onderdelen waarbij je eerdere gebeurtenissen nu door haar ogen meemaakt en speelt. Zo zie je als Mona op een gegeven moment Max uit een raam springen, terwijl je dit zelf (als Max) even daarvoor meemaakte.
Als Mona mag je onder meer Max cover geven met een sniperrifle terwijl die probeert veilig weg te komen ten overstaan van hordes 'schoon-

MAX OP CONSOLES

Begin december verschijnt The Fall Of Max Payne ook voor Xbox en PS2. Over de Xbox versie maak ik me weinig zorgen want deel 1 voelde zich daarop thuis als een vis in het water. Voor de PS2 poort houd ik echter mijn hart vast. De originele PC-naar-PS2 vertaling was een frameratedrop drama van jewelste dat gepaard ging met een overkill aan laadschermen. En aangezien de graphics deze keer ongekend gedetailleerd zijn, vraag ik me af hoeveel daar van overblijft...


Raak schot van buiten de basket: driepunter voor Max!

REMEDY • ROCKSTAR GAMES • TAKE 2 BENELUX • TEL: 020-6551177 • WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MAXPAYNE2



Payne 2 zijn!



MINI OF MAXI?

Als er één punt van kritiek is op MP 2, dan is het de duur van de singleplayer. Die is wat aan de korte kant en als je er per se doorheen wilt spurten, kán je de game binnen tien uur uitspelen (een gemiddelde gamer telt daar nog eens vijf á tien uur bij op). Wél openen zich nog enkele speelmodes als je de Detective mode afrondt.
Maar wat voor deel 1 gold, geldt nu ook. MP 2 is absoluut geen game om doorheen te rushen. Je zou wel gek zijn om niet alle antwoordapparaten af te luisteren, TV-shows te bekijken en ronduit hilarische gesprekken tussen NPC's af te luisteren. Bovendien is de game behoorlijk pittig, zeker als je auto-aim en automatisch bijvullen van bullet-time uitvinkt in het options menu.
Tot slot kan ik je verzekeren dat iedere minuut, nee iedere seconde van MP 2 druipt van de stijl en ronduit fantastisch is om te ervaren. Deze game grijpt je van begin tot het eind genadeloos bij de strot. Ik moest bijna janken toen ik de game had uitgespeeld omdat ik nog meer Payne wilde. En van hoeveel games kun je dat zeggen?


"Schat, ik heb ook zin. Maar doe eerst het licht en je guns uit."

makers'. Uiteraard beschikt Mona ook over alle coole bullet-time features die ik zojuist beschreef.

MAXIMAAL

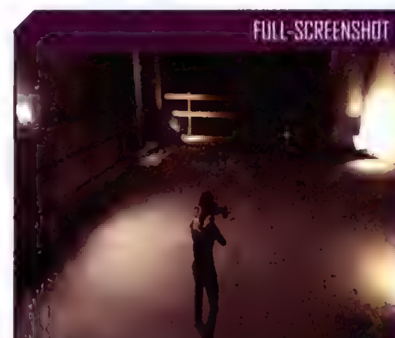
De graphics zijn fenomenaal. De omgevingen waar de shootouts plaatsvinden zijn gezegend met haarscherpe, fotorealistische texturen. Uiteraard is het altijd nacht, regent en onweert het vaker wel dan niet en bezoek je crackhouses, verlaten pakhuizen en bouwputten. Maar naast deze, even prachtig uitgevoerde als clichématige, werelden hebben de makers het politiebureau, Max' eigen appartement en een ziekenhuis met een bijna absurd gevoel voor detail nagemaakt. Meest in het oog springend is Mona's hideout: een afgedankte spookhuisattractie uitgerust met freaky, bewegende kartonnen dokters, psychopaten en serial killers tegen de achtergrond van kitscherige decors. Quentin Tarantino had het niet beter kunnen bedenken.

"FEMME FATALE MONA SAX ZORGT VOOR HEEL WAT ELLENDE MAAR IS TEGELIJKERTIJD HOT AS HELL."

Sowieso is het leveldesign briljant. Er zijn altijd wel verhogingen waar je baddies van af kunt knallen of tonnen explosief materiaal die smeken om een kogel, en dankzij een Havoc physics engine - die niet onderdoet voor die van Half-Life 2 - sterven de boeven steeds weer anders.

MEESTERLIJK

Naast de coole gameplay kent MP 2 vele momenten waar je intens van zult genieten. Zo mag je in het politiebureau het gesprek van de agent en de verdachte maffioos zeker niet missen. Of die zwerver die zijn cel onderkotst, of de bad guy die piano speelt terwijl er bovenop de vleugel de met lood volgepompt lijk ligt.
Het spel kent ontploffingen en instortingen van gebouwen die niet onderdoen voor die uit blockbuster actiefilms en explosies die niet zouden misstaan in Bad Boys II.
En dan die stupide TV-soap Lords & Ladies die iedere keer weer opduikt, of een politieserie met in de hoofdrol de met een enorm afrokapsel getooide Dick Justice, wat als een grote parodie op Max Payne zelf geldt.
Het is net díe relativering, die wrange humor die van Max Payne 2 een perfect totaalpakket maakt. Een meesterlijk spel. ◄



GENRE: THIRD-PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW / XBOX-PS2: 15 DECEMBER

SCORE 85 | GRAPHICS 8 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

Ik heb een lichte voorkeur voor Colin McRae vanwege z'n grotere realisme en minder pop-up maar ook WRC 3 is een uitstekende racer én heeft alle officiële rimram aan boord. Kwestie van smaak dus.



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 3

Sony probeert met World Rally Championship 3 opnieuw Colin McRae te verslaan. Is drie maal scheepsrecht?



Om maar gelijk met de deur in huis te vallen; WRC 3 komt akelig dicht bij Colin McRae 04 in de buurt. Het kan 'de master' weliswaar op geen enkel vlak verslaan, maar het is soms nipt. Wat op zich al een ongelooflijk knappe prestatie is.
Zowel Ed als ik hadden het gevoel dat we met iets heel moois reden. Nergens irriteerde de game en nergens ontbrak de uitdaging. Kortom, WRC 3 is dus een zeer goed spel, dat je blind kunt aanschaffen. De minpuntjes zijn het gevolg van mierenneukwerk, maar die finesses maken wel vaak het verschil tussen top en absolute top.

"DAT WRC 3 HET OP GAMEPLAYGEBIED NOG NET NIET HAALT BIJ CM 04 LIGT AAN KLEINE DINGEN."

WEKEN ZOET

Wat betreft de inhoud van WRC 3 kan ik zo mijn review van WRC 2 Extreme over kalken. Alle modes (Quick Race, Single Race, WRC, Multiplay etc.) zitten er weer in, al zijn ze wel wat meer uitgediept; je kunt meer oefenen, er zijn meer filmpjes en feiten van racers, wagens en tracks, alle nieuwe wagens zijn aanwezig plus enkele concept wagens; oftewel prima stuff om weken zoet mee te zijn.
Komen we bij de graphics aan. Hier heb ik toch wat kritiek. Sony blufte over mooiere omgevingen waarbij je nog verder in de verte kon koekeloeren. Nu, ver kun je inderdaad kijken, maar het levert wel wat pop-up op. Zo is een berg kaal, zo staat ie vol met bomen. (*Ik zag in Finland zelfs de struikjes langs de weg spontaan groeien, en dat was echt hinderlijk voor de concentratie – Ed*).
Voor de rest overtuigt WRC 3 grafisch prima. Colin wint met name op het gebied van effecten, zoals stofwolken en waterspatten.

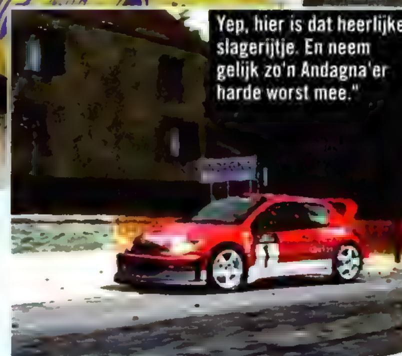
HEERLIJK

Het sturen is bij WRC 3 heerlijk. Je hebt de wagens iets sneller onder controle dan bij Colin, wat niet wil zeggen dat de game makkelijker is. In Easy moest ik al goed gas geven om te winnen.

De moeilijkheid wordt in WRC 3 vooral veroorzaakt door de tracks zelf; dat zijn de officiële tracks van het WK Rally en dus behoorlijk lastig. Daarnaast hebben ze wat kruispunten toegevoegd zodat je echt goed naar je bijrijder moet luisteren en merk je 't goed als het baanoppervlak verandert.
Zo reed ik in Monaco de bergen op. Waar het eerst nog gewoon kaal asfalt betrof met een prima grip, kwam ik hogerop steeds meer sneeuw tegen, en dat betekent duimpje iets voorzichtiger op het gas.
Fraai is ook de invloed van schade. WRC 3 is geen botsautosim want te veel brokken betekent een defecte versnelling, lekke band of zelfs een kapotte motor.

KLEINE DINGEN

Dat WRC 3 het op gameplaygebied nog net niet haalt bij CM 04 ligt aan kleine dingen. Zo zijn er naar mijn mening te weinig tussentijden, is de sound van de wagens minder en de crashes over de top, maar goed, dan ben ik inderdaad aan het antfucken. WRC 3 is gewoon een sterke racer, die zich heel dicht in de buurt van de beste game in het genre weet te nestelen. ◄


"Yep, hier is dat heerlijke slagerijtje. En neem gelijk zo'n Andagna'er harde worst mee."


"Ik had je toch al eens gezegd dat de kotszakken in het dashboardkastje liggen, hè?"


"En dan nu links de Bonkervaart op. Let op: stempelpost."


"We zijn dan wel de hekkensluiters in deze race, maar heb jij deze bocht gecontroleerd?"

FULL-SCREENSHOT



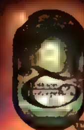
GENRE: RALLY • SPELERS: 1 – 2 • VERWACHT: OUT NOW
SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 06-52476465 • WWW.PLAYSTATION.COM

SIERRA ENTERTAINMENT PRESENTS

THE Hobbit™

THE PRELUDE TO THE LORD OF THE RINGS™





OFFICIAL GAME

BASED ON THE LITERARY WORKS OF J.R.R. TOLKIEN







HET AVONTUUR VAN JE LEVEN LONKT

www.hobbitgames.com

7+

www.pegi.info













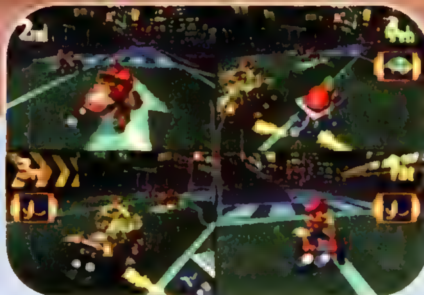


3+
www.pegi.info







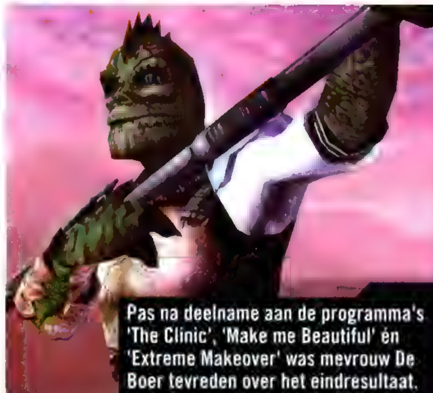




MARIO KART
Double Dash!!

GRAPHICS 9 REPLAY 8 GAMEPLAY 7 — 74 score

SWG is voor de doorzettende fan zeker de moeite waard maar er moeten nog behoorlijk wat updates komen om dit de MMORPG te maken die het écht had moeten zijn.


Pas na deelname aan de programma's 'The Clinic', 'Make me Beautiful' én 'Extreme Makeover' was mevrouw De Boer tevreden over het eindresultaat.


'Hij is braaf', schijnen z'n laatste woorden te zijn geweest...




"Huh, een foto? Waarvoor ? Pagina 51 in de PU? Nou snel dan!"

STAR WARS GALAXIES

Twee E3's geleden kwam ik gillend van blijdschap uit de presentatie van Star Wars Galaxies. De graphics, de vibe, de potentie... dit leek de MMORPG te worden waar ik al jaren naar op zoek was. Ik was dan ook zeer verbaasd toen bleek dat de buitenlandse pers nogal negatief over deze game oordeelde. What the hell happened?

Ondanks de pittige kritiek en de matige cijfers die SWG (Star Wars Galaxies) inmiddels ontvangen heeft, is de game, na Everquest, de grootste en meest succesvolle MMORPG ooit.
Iedere maand betalen dus honderdduizenden gamers braaf 15 dollar (na eerst al de volle mep voor de game betaald te hebben) en hebben het naar hun zin. So much for critical reviews, zeg maar.

HIJG, PUF

Ondanks dat de Europese game een geupgrade en gepatchte variant van de oorspronkelijke versie is, kent de game nog steeds problemen. Zo is daar de manier van rondreizen: alles gaat per voet. Er zou ooit een add-on komen waarin je met X-Wings en andere space voertuigen naar verschillende planeten kon reizen maar daar hebben we al tijden niets meer van gehoord, en dat geldt eveneens voor landvoertuigen of het berijden van aliens.
Aangezien belangrijke items her en der op verschillende planeten liggen, ben je dus een marathon aan het rennen naar een shuttle, alvorens een vreselijk duur kaartje te kopen (je bent bijna meteen door je credits heen), via een laadscherm op een andere planeet te komen en weer verder te gaan joggen. Hijg, puf.

SAAI?

De verschillende beroepen vormen een ander knelpunt. Een aantal upgrades heeft ervoor gezorgd dat zaken iets meer in balans zijn, maar nog steeds zijn sommige beroepen saaier dan saai. Sommige missen uitdaging of content, andere zijn te sterk of juist weer te slap.
Een voorbeeld: healende medics zijn noodzakelijk. Ben je namelijk gewond geraakt, dan zal je energie afnemen en heb je dus een medic nodig. Maar het online leven van een medic is vrij saai, dus heel erg veel zul je er niet vinden.
Het schijnt dat op het moment van schrijven SOE de beroepenkwestie onder handen neemt en met een update komt...

> "SWG IS AL MET AL EEN AANRADER... VOOR HARDCORE SW FANS DIE DE TIJD HEBBEN."

STAR WAUW

Op één onderdeel valt SWG in ieder geval niet tegen en dat zijn de graphics. Je hebt wel een NASA systeem nodig, maar dan krijg je de mooiste MMORPG en SW game ever in beeld.
Jabba The Hutt's paleis is bijvoorbeeld om te zoenen zo mooi en de verschillende locaties komen prachtig tot leven. Vooral drukke steden zijn schitterend en ook karakters zelf kennen veel detail, al zal op gemiddelde PC's de framerate wel even droppen. De planeten zijn stuk voor stuk prachtig tot leven gewekt waarbij vooral de monsters en herkenbare Star Wars mijlpalen, het hart van menig SW freak sneller zullen doen laten kloppen.

HARDCORE

SWG is al met al een aanrader... voor hardcore SW fans die de tijd hebben om uren en uren te investeren en van het geduldige soort zijn. De actie is minder aanwezig dan je zou verwachten. Zo is het nagenoeg onmogelijk om Jedi te worden. Iets wat in lijn ligt met Episode IV, V en VI en dus de mystiek rond The Force in ere houdt.
Echte battles komen pas aan de orde op het moment dat je mag kiezen tussen Empire en Rebellion maar het zal wel even duren voor je op dat punt beland bent.
Volgens mij willen gamers ook in een SW MMORPG juist met lichtzwaarden rondzwaaien, op speeders cruisen en hectische battles uitvoeren.
Zo'n game is SWG dus (nog) niet en dat moet je goed beseffen, alvorens je tot aanschaf over gaat. ◄

SONY ONLINE ENTERTAINMENT • LUCASARTS • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • HTTP://STARWARSGALAXIES.STATION.SONY.COM • GENRE: MMORPG • AANTAL SPELERS: VRIJWEL ONBEPERKT • VERWACHT: OUT NOW

SCORE 90 | GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

Tony Hawk's Underground is gewoon weer verschrikkelijk goed. Wat kan ik zeggen...

POWER UNLIMITED GOLD

TONY HAWK

Activision heeft een contract met Tony Hawk tot 2017 en tot die tijd moet er elk jaar een nieuwe Tony Hawk game uitkomen. Hoe gaan ze dat in godsnaam doen zonder in herhaling te vallen? Underground licht een tipje van de sluier op.

Ja, daar sta je dan met je Tony Hawk 4 game, denkend dat het de beste Tony Hawk titel ooit is. Roem is vergankelijk en helemaal in de wereld van de videogames. Er is altijd baas boven baas en het is de verdienste van Neversoft dat het elk jaar weer een nieuwe Tony Hawk game is die de vorige Tony Hawk game weet te overklassen.

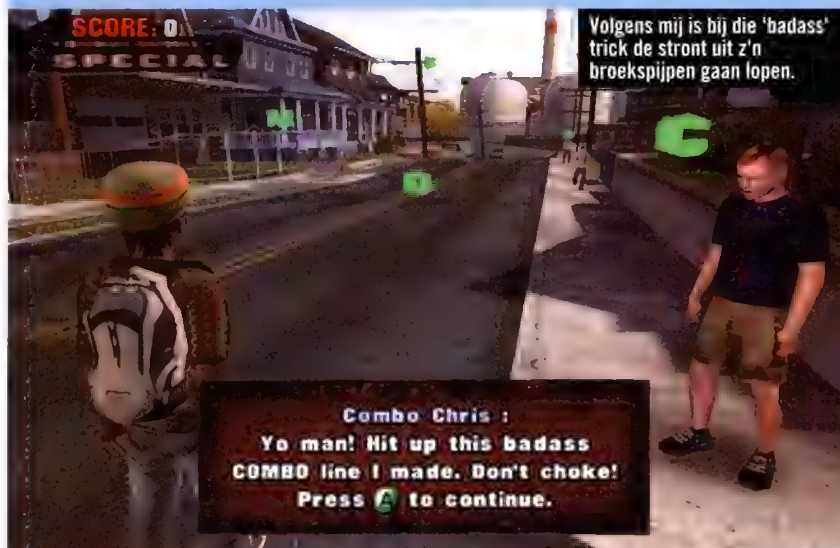
Er zijn natuurlijk een boel skategames maar geen van alle weet de vinger op de juiste plek te leggen en precies dat ehhh... Tony Hawk gevoel neer te zetten, want daar zit het 'm natuurlijk in; Tony Hawk is geen game, het is een gevoel. Net zoals je een truc doet; het is in de eerste plaats een gevoel en dan pas een move.

Het is verbazingwekkend hoe Tony Hawk jaar in jaar uit dat gevoel weet te vernieuwen zonder dat je er ooit bang voor hoeft te zijn dat ze het kwijtraken. Het zijn alleen de topgames en de topdevelopers die dat kunnen en zelfs dan kun je nog onderscheid maken tussen de top en de echte grootmeesters.

De kracht van Neversoft zit hem er niet alleen in dat ze een game als Tony Hawk 4 schijnbaar moeiteloos kunnen vernieuwen maar ook dat ze een steeds betere band weten te creëren met de top skaters. Natuurlijk zijn grote namen als Tony Hawk en Chad Muska bijna vanzelfsprekend verbonden aan de game maar steeds meer aanstormend talent maakt zijn opwachting in de games. Soms kun je ze daadwerkelijk kiezen en soms zijn het niet meer dan cameo optredens en komen ze alleen maar even om de hoek kijken.

DUBBELVLA

Tony Hawk's Underground is een vervolg op Tony Hawk's Pro Skater 4 zoals dubbelvla een vervolg is op halfvolle yoghurt. De volgende paar afleveringen zullen ongetwijfeld de subtitel Underground houden waardoor je dus T.H.U.G. 2 en T.H.U.G. 3 krijgt de aankomende jaren. Maar laat ik niet te ver op de zaken vooruit lopen.



Volgens mij is bij die 'badass' trick de stront uit z'n broekspijpen gaan lopen.



'Special Nollie', door insiders ook wel de snollie genoemd.

GENRE: SKATING • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW





"Zet 'm op, je kan 't jongen. Eerst je linkerbeen voorop de plank dan je rechter bijschuiven en daarmee afzetten alsof je een boos paard bent."

Koop je zo'n dure plank voor zo'n jongen.

'S UNDERGROUND

De grootmeester bewijst zich opnieuw

Mijn eerste zorg bij deze review was uitzoeken hoe dat nou precies zat met die auto's waar je in kunt stappen en of je nou wel of niet in een enorme stad kunt rondrijden zoals kwade tongen beweren.
Gelukkig valt het allemaal reuze mee. Het autorijden hoort bij een paar simpele opdrachten die je krijgt en het zit er meer voor de grap in dan dat ze serieus hebben geprobeerd om een racegame met een skategame te combineren.
Het past eigenlijk wel een beetje binnen het vernieuwde Underground gevoel. Ik denk dat de makers het leven van skaters in z'n geheel in de game hebben willen stoppen. Dat kun je mooi terug zien in de Story mode waarin je een eigen skater creëert die vervolgens allerlei klusjes in zijn buurt moet opknappen. Daarbij moet geskate maar soms ook gerend, gesprongen en geklommen worden. Aardig op het eerste gezicht maar pas later in het spel realiseer je je hoe slim dit eigenlijk is. Omdat je kan rennen, springen en klimmen kun je dus ook op een dak klimmen er vanaf springen en met een druk op de knop je board onder je voeten planten en je ding doen. Deze Acid Drop is nieuw in de zin dat je het echt overal vanaf kan doen. Je kunt een aanloop nemen, in de lucht springen en op je board landen. Het werkt perfect!
De Story mode is sowieso uitermate geschikt om de nieuwe features van het spel te leren kennen.

WALL PLANTS

Belangrijk zijn, zoals altijd, de combo's. Om je nog meer mogelijkheden te geven om moves aan elkaar te plakken, introduceert Underground de Wall Plants. Daarnaast kun je je ook afzetten tegen de muur zodat elke muur een integraal onderdeel uitmaakt van de omgeving samen met de ramps en de rest van het level. Opeens valt het op hoeveel muren er eigenlijk in een Tony Hawk game zitten.
Overigens zijn de levels ook deze keer weer zo verschrikkelijk goed ontworpen. Zelfs als je het spel al een tijdje speelt, zul je nieuwe mogelijkheden ontdekken en al helemaal omdat je niet gelijk rekening houdt met de mogelijkheid om ergens op te klimmen om er vervolgens weer vanaf te droppen.
Zo heb je op een bepaalde plek een hele hoog gebouw. Als je flink wat vaart maakt op de ramp eronder en je springt hoog genoeg, kun je in de lucht je board wegstoppen en de dakgoot pakken. Als je op het dak geklommen bent, kun je daar een aanloop nemen en op een kabel springen met je board of, als die slides over die kabels nog niet lukken, kun je je vastpakken en net als in Splinter Cell langs de kabel klauteren.

> "UNDERGROUND IS EEN ECHT NIEUWE GAME EN NIET SLECHTS EEN HALFZACHTE UPDATE VAN PRO SKATER 4."

GOED WERK

Natuurlijk kun je zelf je eigen levels ontwerpen en je eigen skaters ontwerpen maar het beste van alles is dat je nu ook je eigen moves kunt ontwerpen, en het werkt ook nog. Alle bestaande animaties kun je aan elkaar plakken of met elkaar mixen. Je kunt er knoppencombinaties aan toekennen, en, geloof het of niet, binnen de kortste keren heb je gewoon het aantal moves verdubbeld. PlayStation 2 bezitter kunnen zelfgemaakte moves, levels en skaters via internet met elkaar uitwisselen; Xbox en Gamecube bezitters kunnen gewoon gebruik maken van hun memorycard.
Al met Al blijkt Underground echt een fascinerende game te zijn die het onmogelijke waarmaakt, door toch nog een echte nieuwe game te zijn en niet slechts een halfzachte update van Tony Hawk's Pro Skater 4. Goed werk, Neversoft!



Fantastisch, dat noem ik nog eens een grab move.

ONLINE

Wel erg jammer is dat de game geen Xbox Live ondersteunt maar dat is meer een beslissing van Activision zelf, dat net als EA liever niet met Microsoft wil samenwerken. Overigens kun je een foto van jezelf sturen naar Neversoft waarna je een code terugkrijgt. Met je PlayStation 2 versie kun je dan online gaan en die file downloaden zodat je echt jezelf kunt terugzien in de game. Dat hebben ze leuk bedacht.

NEVERSOFT • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.ACTIVISION.COM

READ ABOUT IT IN G Booster
game&fun mega-zine



- 29 playable characters including the lethal Buu
- New moves including Fusion!

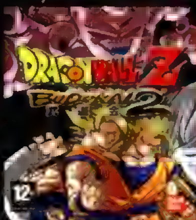

PlayStation.2

BAN DAI

IT IS NOT THE POWER OF THE FIST THAT WINS THE FIGHT.

IT'S THE POWER OF THE WILL BEHIND IT.

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2
武 道 会



Fuse with the Dragonball Z fighters on PlayStation®2!

© 1989 BIRD STUDIO/SHUEISHA, Toei Animation. © Bandai 2003 Sony Copyrights. www.dbz-videogames.com

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
9	7	8	80

Het hernieuwde weerzien met Rare is aangenaam. Grabbed By The Ghoulies is niet briljant, wel griezelig grappig, akelig angstwekkend en stilistisch sterk.



Nu ik dit plaatje zie, schiet me ineens te binnen dat ik m'n trouwdag niet moet vergeten, wordt m'n vrouw altijd zo pissig van...

"Oei, die gozer in 't verband was zeker ook z'n trouwdag vergeten."



Dat moet een pan zonder anti-aanbaklaag zijn.



"Ik stop die #$%&"! ghoulies in de wasmachine! Zo ben ik ook van m'n nest jonge katjes afgekomen."

GRABBED BY THE GHOULIES

Rare verspeelde behoorlijk wat credits met het tegenvallende Starfox Adventures en de verkoop aan Microsoft. Is Grabbed By The Ghoulies Rare's rehabilitatie?

Op het eerste gezicht lijkt Grabbed By The Ghoulies een soort vernielzuchtige variant op Luigi' s Mansion. Maar als je even verder kijkt dan je neus lang is, ontpopt deze nieuwe Rare game zich als een vermakelijk ram-je-raak avontuur waar giechelen en griezelen hand in hand gaan.
Het spel is één grote parodie op het haunted house thema waarbij de speler de jongeman Cooper bestuurt die zijn vriendinnetje moet redden uit de klauwen van de geflipte Baron von Ghoul.
In zijn enorme villa plus omgeving mag je enerzijds knokken met een keur aan pesterige monsters en anderzijds old skool avonturieren.

GNIFFELEND GRIEZELEN

Vanaf de eerste minuten zul je je met een brede grijns laten verleiden door de ronduit komische gameplay. De controle is eenvoudig; met de linkerstick stuur je en met de rechterstick is het schoppen en slaan geblazen, tot slot pak je met A voorwerpen op die dienst doen als wapen. Hierbij moet je denken aan bezemstelen, biljartkeu's, stoelen en koekenpannen, maar ook minder voor de hand liggende items als plantenbakken, kippenbouten, servies of hamburgers. Je kunt zelfs een biljarttafel gebruiken om deze als een soort Obelix in de rondte te slingeren en zo een hele groep vijanden tegelijk te vloeren.
Vijanden komen in alle soorten en maten en zijn komische variaties op bestaande conventies. Imps, zombies, skeletten, mummies, geestpiraten en spinnen... stuk voor stuk karikaturaal in beeld gebracht.
De combat zelf is hilarisch. Vol overgave trapt en beukt Cooper zijn vijanden omver om uiteindelijk met heuse wrestlemoves boven op de vijand te springen. Heb je een trits pestkoppen verslagen dan balt Cooper zijn vuisten en schreeuwt hij fanatiek 'yeah!' Even aandoenlijk als enthousiasmerend.

GRIJNZEND GRUWELEN

Het beat'em up element komt steeds weer terug maar wordt voortdurend gevarieerd toegepast; zo blijft de gameplay toch prikkelen.
Levelbazen vragen bepaalde tactieken, soms moet je binnen een bepaalde tijd een gegeven aantal skeletten tot moes stampen, een andere keer dien je alle vijanden te verslaan omdat één de sleutel naar een volgende kamer bezit... en ga zo maar door.
Vooral de getimede onderdelen zijn spannend. Verstrijkt het aantal seconden, dan verschijnt Magere Hein ten tonele. Als deze Cooper aanraakt, legt ie meteen het loodje, waarna Magere Hein zijn zeis als een elektrische gitaar bespeelt.

Bijna alles in de speelwereld kan kapot geramd worden op zoek naar blikjes levensenergie, powerups of boeken (die op hun beurt aparte Challenges opleveren).
De verschillende kamers kennen tonnen detail en de breekbaarheid van kasten, tafels, kisten, klokken, vazen en weet ik al niet meer, nodigt uit tot een aanstekelijke vorm van legitiem vandalisme.

"DIT IS DE MEEST CARTOONY GAME DIE JE OOIT HEBT GESPEELD."

Naast het zoeken naar voorwerpen en het vechten met levelbazen - zoals een behekste televisie, een gebochelde reus of vier levende stoelen - zijn er verschillende schrikmomenten. Grotere monsters of pesterige verrassingen laten je geregeld extra schrikken en daar kun je van in een shok raken. Door vliegensvlug een bepaalde knoppencombinatie in te voeren, voorkom je de shok. Een grappige minigame die je steeds weer op het verkeerde been zet.

CREEPY CARTOONY

Grafisch is Grabbed prachtig. Het is de meest cartoony game die je ooit hebt gespeeld, hetgeen nog eens versterkt wordt door het stripboek waarin het verhaal wordt verteld.

Het is verdienstelijk hoe Rare twee uiteenlopende genres zowel grafisch als inhoudelijk heeft samengebracht. Het mag dan niet de nieuwe Goldeneye of Banjo Kazooie zijn, Grabbed By The Ghoulies laat zien dat Rare haar kunsten nog niet verleerd is. ◀

FULL-SCREENSHOT



RARE • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.XBOX.COM   GENRE: BEAT 'EM UP-ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE **93**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	8	9

Oorverdovend, overweldigend, onoverwinnelijk; Call of Duty is de meest intense WO II shooter aller tijden.

POWER UNLIMITED GOLD

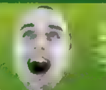
CALL OF DUTY







INFINITY WARD • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.CALLOFDUTY.COM



In de regel ben ik een pacifist maar als het op games aankomt mag ik graag oorlogje spelen. Zeker als het zo meeslepend gebeurt als in Call of Duty.

Zo gewonnen, zo geronnen. Werd de eerste MoH nog vol lof binnengehaald, nu beginnen mensen te sputteren dat de meeste WO II shooters zo lineair zijn en dat het steeds weer hetzelfde is. Alsof de meest recente Tekken, Colin McRae, Pokémon enzovoorts niet voortborduren op eerdere concepten. Nou?
Ja, in WO II shooters schiet je nu eenmaal doorgaans op Duitsers, moet je afweergeschut opblazen, duik je weg bij kogelregens en is het decor vaak een verzameling van bekende frontlinies.
Het is echter de manier waaróp het gebeurt die bepaalt of een game goed, heel goed, matig of crap is. En in het geval van Call of Duty, hebben we te maken met de meest intense WO II shooter tot op heden.

ANDERE KOEK

Een subtiele afwijking ten opzichte van de meeste shooters in dit genre is het meezeulen van wapens. Kun je in de meeste gevallen complete wapendepots in je onzichtbare rugzak meedragen, in CoD is het andere koek.
De Amerikaanse paratrooper (de eerste van de drie soldaten waarmee je op oorlogpad gaat) kan bijvoorbeeld maar twee geweren en een pistool meedragen en niet meer, en dat zorgt ervoor dat je strategische keuzes moet maken. Je kunt geweren die Duitsers of medesoldaten hebben laten vallen oppakken, maar dat betekent wel dat je een andere geweer opoffert.
Zo was ik nogal gecharmeerd van een sluipschuttersgeweer dat ik had bemachtigd door mijn automatische geweer te droppen. Leuk, totdat ik in een auto moest springen samen met nog twee soldaten. De ene reed en mijn teammaat en ik moesten al rijdend de moffen langs de kant neerknallen. Op dat moment verlangde ik vurig naar mijn Thompson, want mijn sniperrifle en mijn jachtgeweer waren veel te traag om iets in te brengen.
Goed dus, dat niet als bij toverslag er een mitrailleur op de bijrijderstoel lag, maar dat ik werd 'afgestraft' voor mijn eerder gemaakte keuze.

De wapens klinken overigens onbehouwen echt en hebben stuk voor stuk unieke en realistische knal- en kogelsounds.

QUAKE 3,83

Infinity Ward maakt gebruikt van de Quake III engine die ze helemaal hebben uitgekleed, opnieuw opgetuigd en aangepast en doet niet meer denken aan de graphics van een MoH of een RtCW.
De animaties van de soldaten zijn levensecht, ze raken niet vastgeplakt aan muren of in hoekjes en de A.I. is overtuigend. Mannetjes geven perfect dekking, nemen verschillende strategische posities in, lopen elkaar niet of nauwelijks in de weg en hervatten het gevecht. Dit geldt zowel voor jouw teammaten als de tegenpartij.
Ook de speelwerelden zijn indrukwekkend. De texturen zijn misschien niet zo haarscherp als die uit Max Payne of zo gelikt en state of the art als Far Cry, maar de graphics slagen er wel degelijk in een prikkelend oorlogsdecor neer te zetten. Vooral de rokende puinhopen van het kapotgeschoten Stalingrad zijn ongekend. Leuk is ook dat je bepaalde levels zowel 's nachts als overdag speelt. Zo kun je bij daglicht zien wat voor hel op aarde er de nacht ervoor is aangericht.



"Ik wil 'm best redden, maar weet iemand eigenlijk hoe die private Ryan er uitziet?"



Ik moet dit soort games toch ook eens proberen. Je kunt ze met een racestuurtje spelen neem ik aan?

"DE SHOOTOUTS ZIJN ZO PANISCH EN HECTISCH, DAT JE JE TONG ER BIJNA AFBIJT."

MUTLIPLAYER

Daar waar Call of Duty een meeslepende singleplayer ervaring is, is de multiplayer zeker geen afgeraffeld kliekje. De gameplay is bewust simpel gehouden waarbij TDM, DM en CTF varianten weer menig server draaiende zullen houden.
Behind Enemy Lines en Seek and Destroy variëren een beetje op de Counter-Strike gameplay en vragen wat meer tactiek. Bijzonder leuk is de zogenaamde Kill Cam; als je neer wordt geschoten zie je vijf seconden gameplay meteen terug in beeld, zo kun je altijd zien wie jou van waar heeft neergeschoten; hierdoor wordt campen voorkomen want snipers moeten voortdurend van plaats verwisselen. Je sneaky in een toren ophouden en onopvallend (en volgens de meerderheid van de gaming community laf) headshots maken is er dus niet bij.

SEMI-SCRIPTED?

Is Call of Duty nu niet een voorgeprogrammeerd pakket scripted events? Ja en nee. Het is niet zo dat iedere uitkomst altijd hetzelfde is. Het spel legt weliswaar de nadruk op battles met soldaten aan je zij, al zul je soms solitair opereren, maar het zijn de massale gevechten die de intensiteit het best versterken.
Ik heb dan ook sommige submissies meerdere keren overgespeeld. De ene keer redde ik het einde met zeven mannetjes, de andere keer met tien. Er loopt altijd wat kanonnenvoer tussen en sommige mannetjes zijn geprogrammeerd om niet te sterven maar daartussen is de uitkomst dus ad hoc, en daardoor voelen de scripted events veel minder scripted... en dat is nu eens niet Cruijffiaans.
Daarnaast wil ik meteen van de gelegenheid gebruik maken om te bepleiten dat het me eigenlijk geen ene mallemoer uitmaakt of deze game nu (te) scripted of lineair is. Men wilde met CoD een epische, filmische WO II shooter neerzetten die je helemaal afgepeigerd maar voldaan zou uitspelen, en dat is absoluut het geval. De shootouts zijn zo panisch en hectisch, dat je je tong er bijna afbijt. Het gevaar komt uit iedere hoek en overal om je heen gebeurt wat. De bestorming van het Rode Plein tijdens de Russische missies is een van de meest aangrijpende scènes uit de geschiedenis van videogames en zal nog lang op je netvlies gebrand staan en in je oren nagalmen. Call of Duty houdt dus woord al speelt het inhoudelijk op safe. Installaties opblazen, shooters on rails, vijanden flanken enzovoorts. Maar om terug te komen op mijn eerste alinea, de manier wáárop is niets minder dan briljant. En dat maakt alles meer dan goed!

J.J.'S DIENSTPLICHT



Ik wil hier niks over gameplay of graphics zeggen, dat doet onze Jan maar. Ik stel alleen even dat ik sinds tijden niet meer zo diep geraakt ben door een spel.
Call of Duty doet precies wat ik van een spel verlang (en wat ik maar zelden krijg): het liet me alles om me heen vergeten. De spanning die de WWII-shooter bij mij wist op te roepen, was ongeëvenaard.
Mijn buuf moet verbijsterd zijn geweest, want ik gilde tegen mijn CPU-partners, dook weg voor kogels, begon te trillen van het lawaai en huilde als een van mijn partners sneuvelde.
Call of Duty benadert in mijn ogen de perfectie en fuck dan die kleine foutjes. Als je dit spel gespeeld hebt, denk je weken later nog: 'holy shit wat heb ik allemaal meegemaakt.' En zeg nu, hoeveel games doen dat me je? I rest my case.

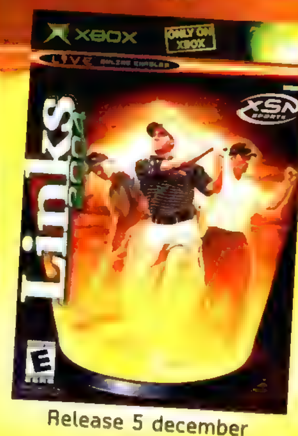
GENRE: FIRST-PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1-16 • VERWACHT: OUT NOW

















www.xsnsports.com



it's good to play together

xbox.com/nl

LIVE ONLINE ENABLED





FANTASY LEAGUE VS VIDEO GAME
VIDEO GAME VS FANTASY LEAGUE

Laat de wereld zien wat je in huis hebt! Met XSN speel je sportgames op een heel nieuwe manier, dankzij de unieke combinatie van het web, e-mail en Xbox *Live*. Via XSNsports.com vind je tegenstanders waar ook ter wereld, organiseer je toernooien, ontvang je updates, speel je echte seizoenen en bekijk de klassementen. Vervolgens speel je je XSN Sports game online op je Xbox via Xbox *Live*™ en bouw je aan een wereldwijde reputatie. Het aantal XSN Sports games groeit met elke nieuwe release en de Xbox *Live*™ community wordt elke uur van de dag groter, kortom: met XSN Sports speel je op het grootste sportveld ter wereld!

- Organiseer online je eigen competities en toernooien.
- Bouw aan je reputatie en laat aan de hele wereld zien hoe goed je bent.
- Ontvang altijd en overal updates van XSNsports.com





TOKYO GAM

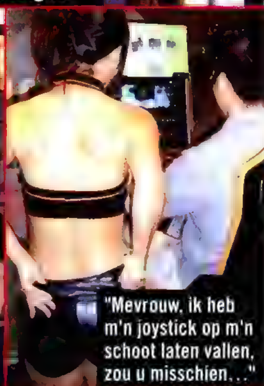
RPG's en beat'em ups zetten de toon

Het is natuurlijk totaal onzinnig om te proberen een show zo groot als de TGS 2003 in een artikel van vier pagina's te vangen. We hebben het hier over twee enorme hallen waar zo'n 120.000 Japanners ons voor de voeten liepen en ruim vijfhonderd nieuwe games te zien waren.
De games die in dit verslag aan bod komen, zijn dus slechts het topje van de ijsberg. Er waren letterlijk ontelbare nieuwe RPG's en beat'em ups te zien (waarvan naar wij denken de helft nooit in Europa zal verschijnen).
De Tokyo Game Show is een evenement dat je eigenlijk zelf een keer zou moeten meemaken. Het is fascinerend om te zien hoe geobsedeerd Japanners zijn door videogames. De vreemdste spelletjes worden er bedacht, games die wij nooit kunnen (en willen?) spelen. Heb jij ooit wel eens een game gespeeld waarbij je het populairste meisje van de klas moet versieren om aan het einde van het spel je liefdespapagaai te voorschijn te halen om haar een stevige beurt te geven? Nou, in Japan is dit na fantasy RPG's waarschijnlijk een van de populairste genres: de Dating Game. Gelukkig waren er ook een boel games waarvan we vrij zeker zijn dat ze tussen nu en eind 2004 wel naar het westen zullen komen, of die op z'n minst interessant genoeg zijn om te zijner tijd de import shops voor te checken...


Die klootviool denkt zeker dat 't een kruisboog is.


"Tja, je bent in het land van de rijzende zon of je bent 't niet hè", aldus GameKings cameraman Rogier.


Je moet er heeeel ver voor reizen maar écht, er bestaan nog fans van het Nederlands Elftal.


"Mevrouw, ik heb m'n joystick op m'n schoot laten vallen, zou u misschien..."


Alle stands op de TGS werden gechecked. Deze Japanner scoorde een PU Gold Award voor smaak.

SPY FICTION (SAMMY / PS2)

We schoten in de lach toen we Spy Fiction voor het eerst zagen. Elk aspect van de game en dan bedoelen we ook élk aspect, is gejat van Metal Gear Solid. Tot de vormgeving van de interface aan toe. Het is gewoon precies Metal Gear.
Overigens betekent dat niet dat we hier te maken hebben met een slap aftreksel. Integendeel, ontwikkelaar Sammy heeft goed opgelet en het leek er sterk op dat ook de kwaliteit van Spy Fiction van het niveau van Metal Gear is.
Overigens hebben we het dan wel over Sons of Liberty en zoals jullie weten is die game nu al overklast door Metal Gear Solid: Snake Eater. Tja, dat is het nadeel met jatwerk. Je kunt je beter bezighouden met nieuwe dingen verzinnen dan loop je niet steeds achter de feiten aan.





MONSTER HUNTER (CAPCOM / PS2)

Eén van onze persoonlijke favorieten op deze TGS was ongetwijfeld Monster Hunter. Deze online actie game voor de PS2 is in elk opzicht origineel te noemen.
Het spel draait om een aantal Monster Hunters die met maximaal vier tegelijkertijd online op beesten kunnen jagen. Denk daarbij eerder aan Neanderthalers die met speren een mammoet om zeep helpen dan aan een potje Duck Hunt.
Het leuke is dat je de monsters niet slechts doodt voor de lol maar dat je hun huiden kunt gebruiken om sterkere wapens te kopen en na afloop van een moordpartij kun je met z'n vieren het vlees roosteren boven een kampvuurtje. Gezelligheid staat voorop dus.
Trouwens, de A.I. van de monsters is [illegible] en je zult [illegible], listen moeten verzinnen en [illegible] moeten leggen om de verschillende monsters te pakken te krijgen.



SHOW 2003

SAMURAI GAMES

De afgelopen E3 werd gekenmerkt door de vele actie games. Ook op de TGS was dit genre volop aanwezig, samen met tientallen RPG's. Wat daarnaast enorm opviel, was dat bijna iedere grote ontwikkelaar wel een game toonde die zich in een samurai setting afspeelde.

CAPCOM

Capcom spande de kroon, met maar liefst drie traditionele samurai games. De meest authentieke van het stel is Samurai Michi 2, oftewel Way of the Samurai 2 ❶. Het eerste deel is wereldwijd uitgebracht, maar deed het in Japan verreweg het beste. Capcom noemt het een samurai simulator, waarbij de personages en omgevingen zo realistisch mogelijk zijn nagemaakt. Een video liet zien hoe ze alle bewegingen met de motion capturing techniek in het spel hebben gestopt.
Verder waren er twee nieuwe Onimusha titels speelbaar. Blade Warriors (Buraiden) ❷ is een vier speler vechtspel (zoals bijvoorbeeld Kung Fu Chaos en Power Stone) waarin je alle personages uit de trilogie terugvindt. Een Story mode moet het verhaal verder uitbreiden. Tevens was het derde en officieel laatste deel van de serie aanwezig: Onimusha 3 ❸. Met traditioneel Japanse en Westerse omgevingen en een Franse partner voor Samanosuke lijkt het verhaal met stijl afgesloten te worden.

SEGA

Ook Sega deed mee met de samurai rage, onder andere geïllustreerd door het vervolg op de iets te moeilijke Shinobi (je moest steeds weer helemaal aan het begin van het level beginnen... aaargh).
In Kunoichi ❹ speel je met een Shinobu, een vrouwelijke ninja dus, die een soortgelijk arsenaal aan bewegingen tot haar beschikking heeft als haar mannelijke tegenpool uit deel 1 (zoals het tegen muren aan rennen).

Dororo ❺ was een van onze favoriete samurai games van de beurs. Ozamu Tezuka heeft de designs voor zijn rekening genomen, je weet wel, die vent van de animé Astro Boy en de animatiefilm Metropolis. Je speelt met een brute samurai die zijn onderarmen kan veranderen in korte zwaardjes, of met een klein meisje dat met een grote houten staf huishoudt. Wat wil je nog meer...

MICROSOFT

De Amerikaanse gigant speelde dit maal eens een uitwedstrijd maar was gelukkig slim genoeg om van te voren onderzoek te doen naar de voorkeur van Japanse gamers. Er stond dan ook gewoon heel netjes een hele stoere samurai game op ons te wachten bij deze booth.
Magatama ❻ wordt door Microsoft zelf ontwikkeld en uitgegeven. Er was alleen beeldmateriaal te aanschouwen maar dat was genoeg om ons enthousiast te maken.
Ook hadden ze het vervolg op het stijlvolle Otogi ❼ van ontwikkelaar From Software naar hun hok weten te lokken. De graphics waren nog sfeervoller en met nog grotere vijanden om kapot te rammen waren wij eveneens tevreden.
Oh ja, er is een tweede speelbare personage, een chick met een even raar hoedje als de originele held. Heel wreed!



BREAKDOWN (NAMCO / XBOX)



Namco liet ons twee levels van Breakdown spelen, een spel waar Jan en J.J. vreemd genoeg niet echt enthousiast over waren toen ze het speelden op X03.
In Japan werd daar anders over gedacht want er heeft drie dagen lang een enorme rij gestaan voor de Breakdown pods.
Deze game, die zeker geen first person shooter genoemd mag worden, moet het wel hebben van zijn first person viewpoint. Het is een adventure game die zich helemaal vanuit de ogen van de hoofdpersoon afspeelt. Het is wel mogelijk om wapens te pakken maar je hoeft er niet echt mee te richten. Gewoon schieten is genoeg. Het spel kiest zelf op wie je schiet en dat is echt briljant.
Net als de besturing overigens die in het begin bijna onmogelijk lijkt maar na een beetje oefenen, bijna net zo lekker speelde als Perfect Dark.
En dan zijn er nog de puzzels en de hand to hand gevechten. Grafisch gezien is het schitterend en de actie is waterdicht. Dit gaat iets heel bijzonders worden.





TOKYO GAME SHOW 2003



VERKLEDE JAPANNERS

Zoals bekend zijn er nogal wat verschillen tussen de E3 en de TGS. Niet alleen vind je op de TGS meer Japanse games, er zijn ook meer Japanners. Maar voordat jullie dit stukje overslaan vanwege de open deuren, willen we heel effe de aandacht vestigen op de verklede Japanners... ja, verklede Japanners.
Iedereen die wel eens een verslag van een gamebeurs heeft gezien weet dat er veel modellen verkleed als videogame personages rondlopen. Maar omdat de TGS ook toegankelijk is voor het gewone publiek, zijn het niet alleen de ingehuurde dames die er apart bij lopen.
Het is in Japan een ware sport om de outfit van je game-idool zelf in elkaar te flansen, om vervolgens de gehele dag gefotografeerd te worden door Japanse mannen van middelbare leeftijd. Rare jongens..........



KINGDOM HEARTS 2 (SQUARE ENIX / PS2)

Er was van te voren al aangekondigd dat er een geheime titel getoond ging worden op de booth van Square Enix.
In eerste instantie werd gedacht aan de naderende Final Fantasy 12 (jawel, ze stappen af van de Romeinse cijfers), maar bedoelde titel bleek uit een heel andere hoek te komen. Het succesvolle Kingdom Hearts krijgt namelijk een vervolg.
Het is wel vervelend dat het een beetje een trend aan het worden is om van de allernieuwste games alleen nog maar beelden te laten zien. Afgezien van het feit dat het jammer is dat je niet effe lekker kunt spelen, zorgt dat er ook voor dat de pers alleen maar kan speculeren over wat er allemaal voor nieuws in dit tweede deel wordt gestopt.
De medewerkers op de booth waren ook niet erg behulpzaam. Laten we het er dan maar op houden dat het er weer leuk uitzag.





WILD ARMS: ALTER CODE F (SCEI / PS2)

We moeten heel eerlijk zeggen dat we nooit heel erg onder de indruk waren van de Wild Arms serie.
Hij loopt alweer een tijdje, maar toch heeft deze spelreeks ons nooit echt weten te grijpen.
Nu zijn we sowieso niet heel erg gecharmeerd van dat hele wild west stijltje, maar vooral misten we de nodige diepgang in de gameplay.
Het nieuwste deel, Alter Code F, had echter een heel ander effect op ons. De sfeer was veel meer fantasie georiënteerd, en de cut-scenes waren op z'n zachtst uitgedrukt indrukwekkend (alles real-time).
Het is natuurlijk lastig om in zo'n korte tijd een goed beeld te krijgen van de gameplay van een nieuwe RPG, daarvoor komt er te veel bij kijken maar deze game is in ieder geval op ons lijstje beland van potentiële toppers.



JADE EMPIRE (MICROSOFT / XBOX)

Xbox was indrukwekkend aanwezig op de Tokyo Game Show. Dat is ook wel nodig want Bill's box doet het niet bijzonder goed in Japan. Veel gamers daar vinden het ding te groot, te lomp en te Amerikaans. Bovendien zijn er geen RPG's en is de machine gewoon



lelijk vormgegeven. Vooral dat laatste is een doodzonde in de ogen van de Japanners en daarom schreef Xbox Japan een wedstrijd uit met de vraag wie zijn Xbox het mooist kon versieren.
Daarnaast kondigden ze Jade Empire aan, een RPG die alles heeft waar de Japanners van houden. Gemaakt door RPG goden Bioware, leent deze Jade Empire natuurlijk veel van die andere killer RPG: Knights of The Old Republic.
De game speelt zich af in het oude China dat we kennen uit films als A Chinese Ghost Story.
Behalve enkele prachtige real-time vecht animaties kregen we weinig te zien maar we beloven binnenkort uitgebreid terug te komen op dit nu al indrukwekkende spel waarin Chinese mythen en schitterende graphics centraal staan.

KATAMARI DAMACY (NAMCO / PS2)

Namco verbaasde ons met een opziendbarende game die op het eerste gezicht grenst aan het geniale.
Je speelt een figuurtje dat een soort fijnbal voort kan rollen. Terwijl je door een staat vol ontworpen stad rolt, blijft alle troep op straat aan je bal plakken. Deze zit dus binnen de kortste keren onder de rotzooi. Naarmate je bal groter wordt, kan je er ook grotere objecten aan laten plakken. Hierdoor kan je weer over grotere obstakels heen rollen, wat nodig is om de finish te bereiken.
Het spel doet denken aan een soort Monkey Ball maar dan met een twist. Katamari Damacy stond op de beursvloer een beetje in een hoekje verstopt maar dankzij de vele enthousiaste geluiden, stond er al snel een lange rij gamers te wachten om deze titel even te spelen.
De Japanse PR medewerker kon ons tot ons genoegen vertellen dat het spel in Europa uitkomt. Ook hier komen we zeker nog op terug.

NINA (NAMCO / PS2)

Op de Namco Booth zagen we op het grote scherm een game voorbij komen met Nina Williams uit Tekken in de hoofdrol. Navraag leerde ons dat Nina slechts een voorlopige titel was en dat het spel onder een andere naam gereleased zal worden in het najaar van 2004 in Japan.
We zagen beelden van een third person action adventure waarbij Nina een cruiseschip moest zien te infiltreren om een vooraanstaande crimineel te vermoorden. Tekken-achtige vechtscènes werden afgewisseld met stealth action zoals we die kennen van Metal Gear Solid… of beter gezegd Spy Fiction. Er is nog niets bekend over een Europese release van deze game.

MOJIB RIBBON (SONY/PS2)

Masaya Matsuura, de legendarische Sony designer en grote man achter Vib Ribbon, heeft de laatste twee jaar hard gewerkt aan Mojib Ribbon.
Mojib betekent "letter" in het Japans en deze game draait helemaal om het Japanse schrift. We zagen een indrukwekkend filmpje op een Japanse pers DVD die we te pakken wisten te krijgen in de Sony Booth.
Deze prachtig vormgegeven cell shaded game draait botweg om het maken van letters op muziek. Let op: we hebben het hier over Japanse letters die net als in Vib Ribbon weer allemaal aan een soort lint zitten.
Omdat het niet ondenkbaar is dat we hier in Europa niet zitten te wachten op Japanse letters, bestaat de kans dat de game hier nooit uitkomt. Als dat zo is dan heb je nu een goede reden om aan import games te beginnen want spellen als deze mogen gerust geniaal genoemd worden.

BATEN KAITOS (NAMCO / GAMECUBE)

Dat Namco meer kan dan vechtspellen maken en de Pac-Man franchise uitmelken, werd deze TGS opnieuw duidelijk. Ze heeft Namco al meerdere delen van de 'Tales' RPG serie uitgebracht. De nieuwste hiervan, Tales of Symphonia, komt binnenkort naar de Gamecube.
Op de TGS vonden we echter nog een exclusieve RPG voor de Gamecube: Baten Kaitos, een game die twee in Japan razend populaire genres combineert. Aan de ene kant is het een traditionele RPG, waar je met een assortiment aan kleurrijke figuren de vijanden moet uitschakelen (alles turn-based).
Het andere genre dat een grote rol speelt, is dat van de Card-battle games. In plaats van dat je je volgende actie uit een menu kan kiezen, wordt deze bepaald door een getrokken kaart uit je deck. Als deze speelstijl jouw ding is, wordt het smullen want het zag er allemaal super gelikt uit.

SIREN (SONY / PS2)

Sony liet ons een nieuwe AAA titel zien waar we nog nooit van gehoord hadden. Het bleek om Siren te gaan, een survival horror game die wel heel erg sterk deed denken aan Silent Hill.
Navraag bij J.J. leerde ons dat de game ook op de ECTS te zien was geweest maar het was ons in eerste instantie niet gelijk duidelijk dat het om hetzelfde spel ging. In de ECTS-versie speelde je namelijk met een oude man terwijl wij met een 16 jarig meisje aan de slag moesten.
De game blijkt tien verschillende levels te hebben met evenzoveel characters die allemaal moeten vluchten voor moordenaars.
Het meisje waarmee wij speelden moest vluchten voor een geflipte agent die haar wilde doodschieten met zijn shotgun. Gelukkig kon ze zich verschuilen in de mist en in het bos.
De audio is zo goed dat wij de rillingen op onze rug voelden toen we de voetstappen van de moordenaar dichtbij ons in de buurt hoorden komen. Spannende shit.

FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN (SQUARE ENIX / MOVIE)

Square Enix had een enorme booth neergezet, waar vele nieuwe titels gespeeld konden worden. De meest interessante games waren echter op het grote scherm te vinden, waar je alleen naar kon kijken naar de game footage kon staren. Ironisch genoeg waren de beelden die voor het meeste bekijks zorgden niet eens van een nieuwe game, toch houden we het niet tegen om jullie hier iets over te vertellen.
Final Fantasy VII is nog steeds een van de populairste delen uit de serie, vandaar dat Square Enix heeft besloten om hun volgende computeranimatie film op deze topper te baseren.
In het paar minuten durend filmpje zag je hoe Cloud een soort binnenwandelt. Dit alles terwijl de 'Sephiroth Chase' track, identiek aan de versie die je in het spel hoort, langzaam de spanning opbouwt. Vervolgens zie je Cloud verwikkeld in een spectaculaire gevecht met iemand met lang haar (Sephiroth?).
De film gaat ongeveer een uur duren en komt waarschijnlijk ergens begin volgende zomer uit. Alvast bedankt Square Enix!

YOUR COUNTRY NEEDS YOU!



CALL OF DUTY™



YOUR GAMES NEED

Sound BLASTER AUDIGY® 2 ZS

CHOSEN BY GAMES. LOVED BY GAMERS.

© 2003 Creative Technology Ltd. Alle rechten voorbehouden. Het Creative logo is een gedeponeerd handelsmerk van Creative Technology Ltd. Alle vermelde merk- en productnamen zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van hun respectieve eigenaren.

© 2003 Activision, Inc. en zijn filialen. Uitgegeven en verdeeld door Activision Publishing, Inc. Activision is een gedeponeerd handelsmerk en Call of Duty is een handelsmerk van Activision, Inc. en zijn filialen. Alle rechten voorbehouden. Ontwikkeld door Infinity Ward, Inc. Dit product bevat softwaretechnologie met een licentie van Id Software ("Id Technology"). Id Technology ©1999-2000 Id. Software, Inc. Alle vermelde merk- en productnamen zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van hun respectieve eigenaren.

De wereld redden doe je alleen met het juiste materiaal - met de nieuwe Sound Blaster® Audigy® 2 ZS !

De artillerie knalt levensecht om je heen dankzij de loepzuivere helderheid van 24-bit ADVANCED HD environmental effects in 7.1 surround. Met de Sound Blaster® Audigy® 2 ZS en Creative Inspire of GigaWorks 7.1 luidsprekers vervaagt de lijn tussen gaming en realiteit.

www.europe.creative.com/callofduty





CREATIVE



GRAPHICS  REPLAY  GAMEPLAY  88

Amped 2 is de ultieme snowboard ervaring voor iedereen die bereid is zich te verdiepen in de super uitgebreide besturing, en nog Xbox Live ook!

AMPED 2

Ik durf te zeggen dat Amped 2 misschien wel de beste snowboard-game is die ik ooit gespeeld heb maar er is ook een grote maarrrrrrrrrr....

Oké, je hebt het cijfer van deze game gezien en nu sta je op het punt om je jas aan te trekken en naar de winkel te rennen... maar voordat je dat doet, wil ik je graag toch even het een en ander op het hart drukken.
Amped 2 is een game met een learning curve waar je groen en geel van wordt. Een studie Natuurkunde heb je waarschijnlijk nog eerder onder de knie dan deze game. Er zullen niet veel gamers zijn die het spel na tien minuten nog spelen en er zullen helemaal weinig gamers zijn die het spel na een half jaar nog in hun Xbox hebben draaien. Toch, de gamers die zich wel in Amped 2 verdiepen en de moves onder controle krijgen, zullen nog lang en gelukkig leven want Amped 2 biedt heel erg veel moois.

AMPED 2 & SSX 3

Net zoals in mijn preview van SSX 3 en Amped 2 een paar nummers geleden, moét ik gewoon even een link tussen beide games leggen.
SSX 3 is een game die je zo door hebt. Je pakt de controller en je kunt aan de slag. Ik hou daar van. Bovendien heb je die prachtige levelstructuur waarbij je één grote berg moet zien te bedwingen.
Amped 2 is een totaal ander spel. Het draait hier bijna helemaal om de tricks en de moves. Die moet je door en door kennen voordat je ook maar iets kunt bereiken met deze game. Het is gemaakt voor hardcore snowboarders die gewoon niet genoeg kunnen krijgen van de sneeuw en als ze terugkomen van de piste in hun appartement ook nog even willen boarden.

"JE MERKT AAN ALLES DAT ER MET VEEL GEVOEL VOOR PERFECTIONISME AAN DEZE GAME GEWERKT IS."

IT'S LIVE BABY!

De graphics van Amped 2 zijn ongelofelijk indrukwekkend. Je stáát gewoon daar op die berg en je voelt de sneeuw onder je bord knisperen, de wind om je muts waaien en de adrenaline door je aderen stromen, terwijl je het dal in kijkt en een planning maakt welke jump je gaat nemen en welke railing of boomstam je gaat pakken.
Maar wacht, had ik al verteld dat er meer dan driehonderd audio tracks in deze game zitten en als dat niet genoeg is, je natuurlijk ook nog altijd je eigen muziek op de Xbox harddisk kunt zetten?
Enneh wist je al dat deze game helemaal gebruik maakt van Xbox Live? Dat betekent dat je niet alleen allemaal soorten multiplayer games kunt doen maar ook filmpjes van je prestaties naar andere gebruikers kunt sturen.

DE ULTIMATE COMBO

Qua moves is er eigenlijk maar één grote verbetering en dat is de butter trick waarmee je andere moves aan elkaar kunt linken. In theorie is het mogelijk om één oneindig lange combo te doen. In de praktijk werkt dat natuurlijk niet want je moet wel een beetje anticiperen op wat de berg je te bieden heeft.

Rete-moeilijke trick; deze ass-whipe, gecombineerd met de toilet-paper grab.

'Hoe strak zit jouw broek in 2013?'

Heeft die chick soms Viagra-hairconditioner gebruikt?

Overigens zijn er twee keer zoveel pistes als in de vorige Amped en deze keer zijn ze helemaal met behulp van satellietbeelden en GPS-systemen nagemaakt.
Je merkt aan alles dat er met veel gevoel voor perfectionisme aan deze game gewerkt is want in elk opzicht verbetert Amped 2 z'n voorganger en die was ook al erg goed.
Met Amped 2 voor de hardcore snowboarder en SSX 3 voor de casual gamer kan er dit winterseizoen eigenlijk helemaal niets mis meer gaan.

MICROSOFT GAME STUDIO'S • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.XBOX.COM

GENRE: SNOWBOARDING • AANTAL SPELERS: 1 - 2 + XBOX LIVE • VERWACHT: OUT NOW

79 GRAPHICS 6 REPLAY 7 GAMEPLAY 9

Het verhaal heeft niets om het lijf, de graphics zijn matig en ook op andere vlakken laat de game steekjes vallen. De gameplay deugt


Het lijkt lastig Billy, maar je zult merken dat het een eitje is.


"Ik kom eraan jochie, voor je 't weet is alles weer koek en ei."



Niet zo nerveus Billy; je loopt als een kip die z'n ei niet kwijt kan.

BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG


"Ooh je zoekt de baas hier. Nee, ik weet ook niet waar de eileider is."


Hé da's slim, een ei als kanonskogel. Ik zou bijna zeggen het Ei van Columbus.

Hallo, mijn naam is Steven. Ik speel al sinds mijn tweede videogames. Sinds de dagen van de Sega Master System en de Nintendo Entertainment System heb ik altijd console games gespeeld. Laten we het erop houden dat ik niet vies ben van een vrolijk en kinderlijk ogend spelletje, dat vooral door de gameplay wordt gedragen.

Natuurlijk weet ik dat niet iedereen dezelfde smaak en voorkeuren heeft als ik. Één van mijn gespleten persoonlijkheden is zo'n type. Ik kan het dan ook heel slecht met hem vinden. Hij heet Henk en hij speelt pas games sinds de laatste jaren. Hij snapt niet helemaal waarom er nog steeds games als Billy Hatcher, van die rare kleurrijke spelletjes, worden uitgebracht. Dat kan vandaag de dag toch allemaal veel realistischer?
Arme Henk, hij begrijpt er helemaal niets van. Maar laten we Henk effe vergeten, dan kan ik eerst vertellen wat precies het probleem is.

OPPERKIP

Het verhaal van Billy Hatcher and the Giant Egg heeft niet veel om het lijf, dat zit er meer in gestopt als formaliteit. Billy ontmoet op een dag een kuiken, dat hij redt van een aantal gemene kraaien. Hij gaat met het kuiken mee naar 'Morning Land', waar het ondanks de naam nooit meer ochtend wordt. Voordat je het weet, smeren je nieuwe gevederde vrienden jou een kippenpak aan. Je weet wel... een pak... waardoor je een kip wordt... gewoon doen.
Nu moet je een aantal werelden redden (met natuurlijk de overbekende ijs, vuur en bos thema's) waar je allereerst steeds de opperkip moet bevrijden. Deze opperkip is in een gouden ei veranderd (weet je dat ook weer). Vervolgens moet je de grote slechterik van die wereld verslaan.
Als je zin hebt kan je, voordat je daarna verder gaat, nog drie andere opdrachten uitvoeren. Na iedere geslaagde missie krijg je een 'Emblem of Courage' (noem het een Shine, een Star, het maakt allemaal niet uit).
Henk heeft hier wel het een en ander over te zeggen maar het lijkt mij niet zo gepast om deze uitlatingen in mijn review te stoppen; hij weet het namelijk niet zo netjes te formuleren. Laten we het er op houden dat hij het verhaal en de setting behoorlijk achterlijk vindt.
Och, ik kan me ook wel voorstellen dat dit niet je ding is maar ik kan mij er absoluut niet aan storen. Het is allemaal zo absurd en clichématig, dat ik er juist wel weer om kan lachen. En wat maakt het allemaal uit, als de gameplay maar goed is... nietwaar?

BUTT STOMP

De man die dit ei heeft uitgebroed is Yuji Naka (de geestelijke vader van Sonic) die samen met zijn Sonic Team verantwoordelijk is geweest voor de ontwikkeling. Op het concept is dan ook niets aan te merken.
De levels die je bezoekt liggen vol met verschillende eieren die je nodig hebt om verder te komen. Door simpelweg tegen een ei aan te lopen neem je deze mee en vaak moet je ze door de levels heen zien te manoeuvreren.
Je kunt het ei over vijanden heen

SONIC TEAM • SEGA • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.SEGA.COM

echter aan alle kanten!



Mooie sneeuwpop; tja je moet in beweging blijven als 't eiskoud is.

Ei is de kluts kwijt.

rollen, afschieten of gebruiken om de bekende 'butt stomp' uit te voeren. Je kunt het tevens vasthouden en ermee van een helling af rollen of de baan van een rails volgen (dit alles zonder door het ei geplet te worden).

Maar je kan meer met je grote ei dan alleen maar een beetje rollebollen. Dankzij het kippenpak kan Billy's stemgeluid zich meten met de beste hanen. Je dacht dat ie het alleen aanhad omdat het er stoer uitziet? Oké, het ziet er stom uit, maar werk effe met me mee.

Als je een ei maximaal vergroot door deze over fruit heen te rollen en introduceert aan jouw kukeleku, dan komt deze uit. Sommige geven je een nuttig item, terwijl andere weer een handig beestje ter beschikking stellen. Deze diertjes zijn vaak gekoppeld aan een magisch element zoals bliksem, vuur en water. Voor een bepaalde periode kan je hen gebruiken om vijanden gemakkelijk uit te schakelen.

Soms moet je de hulp van die diertjes inroepen om iets in het level te openen of open te breken. Als een schakelaar omringd is door vuur weet je dus wat je te doen staat.

Je vindt ook verschillend gekleurde ringen door de werelden heen verspreid. De één lanceert je de lucht in, terwijl een andere ring weer gaat ronddraaien totdat jij op de knop drukt en wegschiet (in de juiste richting, als je het goed hebt getimed).

Al deze elementen zijn uitermate speelbaar en leveren hele leuke manieren op om je door een level te verplaatsen, maar laat Henk niet horen dat ik dat heb gezegd.

"IK VERGEEF SONIC TEAM HET AFLEVEREN VAN EEN GAME DIE OP TECHNISCH GEBIED NOGAL TE WENSEN OVERLAAT."

MIERZOET

Henk vindt niet alleen dat het spelconcept stom is, ook snapt hij niet dat andere Gamecube titels er veel beter uitzien. Het lijkt wel een Dreamcast poort! En soms breken zelfs de polygonen van bepaalde voorwerpen op, zodat je er heel even doorheen kan kijken. Je zou Henk dan eens moeten horen... en eigenlijk heeft ie daar ook wel weer gelijk in.

De multiplayer mode zal Henk's mening eveneens niet positief beïnvloeden. Deze is dan ook niet echt grensverleggend, maar kan best voor een paar avondjes lol zorgen. Verwacht alleen niet over een jaar hierdoor nog steeds vermaakt te worden... het is geen Mario Kart of GoldenEye.

Eigenlijk denk ik dat iedereen al meteen bij het opstarten van de game weet of hij/zij zal genieten van de ervaring die Billy Hatcher biedt. Je wordt namelijk verwelkomd door zo'n ongelooflijk zoet openingsdeuntje, dat je of in één keer kotsend naar de plee rent of spontaan een glimlach op je gezicht krijgt en denkt "oh, is het er zo één".

SUKKEL

Ik denk dat Henk diep van binnen wel inziet dat dit best een leuke game is, maar toch kan hij 'm niet waarderen. Hij blijft maar zeuren over de gebreken en het feit dat je een kip bent. De verslavende gameplay weegt voor hem niet zwaar genoeg.

Ik vind Henk maar een gekke jongen. Hij zou Billy waarschijnlijk een dikke 10 punten lager geven. Stom hè? Gelukkig heeft Henk het niet voor het zeggen en ik wel.

Ik vergeef Sonic Team het afleveren van een game die op technisch gebied nogal te wensen overlaat. De gameplay is voor mij persoonlijk goed genoeg om me zonder moeite door het hele spel heen te werken. Gelukkig weten jullie nu een beetje wie ik ben. Bepaal zelf of je je iets van mijn mening aantrekt. Anders luister je toch gewoon lekker naar Henk... die sukkel weet niet wat ie mist!

FULL-SCREENSHOT



GENRE: PLATFORM • AANTAL SPELERS: 1-4 • VERWACHT: OUT NOW

READ ABOUT IT IN G Booster game&fun mega-zine

MORNING HAS BROKEN.



HELP FIX IT!



WAKE UP TO A NEW BREED OF SUPERHERO



SEGA

SEGA, the SEGA Logo, and Billy Hatcher and the Giant Egg are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. © Sonicteam/SEGA, 2003. All Rights Reserved. NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

ATARI

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	9	9	90

Hidden and Dangerous 2 biedt pittige en veelzijdige missies, mooie graphics, authentieke sfeer plus extreem lange houdbaarheid. En dat vrijwel, op een enkel grafisch missertje na, zonder bugs!!!


'Geheel naar eigen voorkeur in te delen en in te richten', zou een makelaar zeggen.



HIDDEN AND DANGEROUS 2

WO II is momenteel hot. Ook in Hidden and Dangerous kun je de jaren 40-45 virtueel doen herleven, maar dan net even anders als bij Call of Duty of Battlefield 1942...

Ik heb zelden zo'n pittige en pakkende tactical shooter als Hidden and Dangerous 2 gespeeld. H&D 2 is namelijk volstrekt non-lineair en dus dien je helemaal zelf uit te vogelen hoe je de vijand dient aan te pakken, hetgeen tig meer mogelijkheden maar ook tig meer verrassingen oplevert.

Laat ik een voorbeeld geven. Bij een missie in Afrika diende ik een woestijnstadje aan te vallen. Het stadje bevatte een garnizoen Duitsers, hoge muren, wachttorens, hinderlagen en was omgeven door bergen. Al die heuvels waren te betreden, zodat ik van alle kanten kon aanvallen, en elke kant kende strategische voor- en een nadelen: een gat in de muur, een aantal muurtjes die het zicht ontnemen, etc.

Uiteindelijk kwam ik in de stad vol spelonkjes, steegjes en huisjes, en opnieuw kon ik weer vele kanten op, met soms extreem pittige straatgevechten tot gevolg. Af en toe was ik wel een minuut per huisje bezig om de Duitsers er uit te roken.

"DE WAPENS, DE UITRUSTING, DE OMGEVINGEN, DE VOERTUIGEN... HET IS ALLEMAAL NET ECHT."

NET ECHT

H&D 2 heeft mijn week sowieso gemaakt. Het oog voor detail is een lust voor het oog (eeeh). De wapens, de uitrusting, de omgevingen, de voertuigen... het is allemaal net echt.

Ook de sound is perfect; eindelijk een game waarin Duitsers echt Duits praten.

En dan de gameplay. Alhoewel de besturing af en toe tot Babylonische hersenverwarring leidt (je moet voor bevelen meerdere toetsen indrukken) kun je je al snel helemaal op de battles focussen. Wat ook absoluut nodig is want de (sub)opdrachten zijn lastig. Je hebt te maken met sterke vijanden die doorgaans beschikken over superieure fire power. Aan jou de taak die wapens te veroveren.

Naast het feit dat de campagne vaak herkauwbaar is, kun je ook nog aan de slag met Lone Wolf (alle missies met één soldaat afwerken) en Carnage (in alle missies moet je alle vijanden doden) plus een puike multiplayer waarin je Geallieerden tegen de Duitsers/Italianen kunt spelen.

ZEIKEN

Valt er ook nog wat te zeiken over het spel? Ja; het besturen van de wagens liet soms te wensen over en de A.I. deed af en toe raar (vijanden die niks doen als je naast ze staat). Het meest bizar waren sommige missie-einden. Zo moest ik een bepaalde route afleggen, waarbij ik een Duitse tank op mijn pad vond. Wat ik ook deed, de tank wilde niet kapot. Tot ik probeerde er eens als een gek langs te speren. En ja hoor...

Vreemd, maar goed het zijn slechts druppeltjes op de heerlijk gloeiende plaat die H&D 2 is. Strategen in de Benelux, doe er je voordeel mee.

"Opletten maatje! Als m'n haren overeind gaan staan, ik begin te kwijlen en m'n broek volschijt, staat dit hek onder stroom."



"Als ze nou maar geen problemen maken dat ik met m'n kortingskaartje voor 9.00 uur in de trein zit."



FACTS

Hidden and Dangerous 2 is een tactical squad-based shooter in third person (first person is alleen voor mikken). De zes campagnes leveren 23 missies op, die je met vier man aangaat. Van tevoren bepaal je aan de hand van de aard van de klus welke mannen en uitrusting (veertig verschillende wapens) je meeneemt. Gaat een man dood, dan ben je hem forever kwijt.

De missies verschillen sterk, van search and destroy tot het ontvoeren van een Duits kopstuk, en elke missie vraagt duidelijk om 'n geheel andere aanpak.

Je bestuurt een van de vier manschappen met muis en toetsenbord, die op zijn beurt weer de drie overige mannen commandeert. Dat kan realtime of via de tactical map waarop je waypoints plaatst. Nieuw bij H&D zijn de twintig voertuigen (motoren, wagens en zelfs tanks), die je met vier man kunt berijden.

ILLUSION SOFTWARE • GATHERING • ROCKSTAR • TAKE 2 • TEL: 020-6551177 • WWW.HIDDEN-AND-DANGEROUS.COM

GENRE: TACTICAL SQUAD-BASED SHOOTER • SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

SCORE 80	GRAPHICS	9	REPLAY	7	GAMEPLAY	8

The Return Of The King is nauwelijks verrassend te noemen maar nog altijd worden de actiemomenten van de film magistraal in



Mazzel dat Gandalf nog wat oude vuurwerkpakketjes had liggen, maar of zo'n babypijl met fluit hier veel uithaalt...

Die Gimli is na dat gedoe met die ring nog een tijdje uitsmijter in Madurodam geweest.

Met The Return Of The King keren we terug naar Middle-Earth voor de finale van het epische bioscoopdrieluik.

Met The Two Towers wist EA als een van de weinige ontwikkelaars filmlicentie en computerentertainment samen te voegen tot een geslaagd geheel. De samensmelting van filmbeelden en gameplay was een niet eerder vertoond technisch hoogstandje. Maar ook de gameplay zelf wist de actievolle filmmomenten prachtig in beeld te brengen.
Voor de opvolger volgt EA een iets ander pad dan de vorige keer. Sterker; er zijn drie paden die je volgt. Je volgt Gandalf die nu als Gandalf The White met zijn staf menig Orc klopt geeft, als ware hij een jonge karateka. Dan volg je Aragorn, Legolas en Gimli op hun pad door het dodenrijk en tot slot Sam en Frodo, met de kruipende Gollem als gids op hun weg naar de Doemberg om de Ring te vernietigen.

HACK & SLASH

De gameplay is in principe bij het oude gebleven; hack & slash dus waarbij je de honderden Uruk Hai's en Orcs op stijlvolle wijze neerhakt. Hoe meer experience points, hoe sneller je in level stijgt, en hoe stijl-

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF T

EA GAMES • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL




beeld gebracht. Hack & slash van de bovenste plank!


Je hoort die gasten buiten zingen: '11 november is de dag, dat m'n lichtje branden mag', maar vroeger kwamen ze dat snoep dan niet zelf halen!


Nadat wegens heiligschennis z'n vingers waren afgehakt, besloot de cavetroll om maar islamiet te worden.


"Ik zal je eens laten voelen wie hier een lelijke, ouwe, incontinente, stinkende Ti-Ta Tovenaar is!"

voller je doodt, hoe meer punten dat oplevert. Met die punten koop je weer nieuwe combo's en upgrades, hetgeen je in staat stelt nog stijlvoller Orcs te doorklieven en je dus sneller Perfect en Excellent Kills maakt, hetgeen weer meer punten genereert etc, etc, etc. Een simpel maar doeltreffend systeem.
De hack & slash kent gelukkig enige variatie doordat je bijvoorbeeld beschermmissies moet uitvoeren. In een van de eerste missies moet je er bijvoorbeeld voor zorgen dat Frodo niet gespot wordt door een Nazgul. Grappig is ook de scène waarin Gandalf Uruk-Hai's bevecht terwijl enorme Ents de vijanden kapot stampen. Later probeert een Ent de dam bij Saruman's Toren kapot te rukken, maar het eeuwenoude boomwezen wordt belaagd door boogschutters. Je moet de boogschutters neerschieten met je staf en vervolgens aanstormende baddies neerhakken zodat de Ent zijn werk kan doen. Dit zijn fraaie variaties op de verder laagdrempelige hack & slash.

FILMKWALITEIT

Voor de PS2-versie geldt dat de graphics vergeleken met vorig jaar, enorm zijn opgepoetst; de animaties van de personages zien er top uit en alle karakters hebben meer polygonen. Ook de omgevingen zijn nog mooier en je wordt echt meegesleept in de hectiek van de battles. Complete wachttorens storten in, om vervolgens in de rivier te kletteren met een enorme vloedgolf tot gevolg. Pijlen suizen om je oren, manschappen vechten met Orcs op de achtergrond, huifkarren exploderen, gebouwen storten in en brandende rotsblokken katapulteren uit de hemel.
Het geluid is bijkans nog vetter dan ooit. THX gecertificeerd zorgen de muziek en de geluidseffecten voor dramatische momenten, explosieve confrontaties en oorverdovende chaos. Een feest voor oog en oor.

DISPUUT

Zoals je in zijn kader kunt lezen, is Jeroen minder enthousiast dan ik, maar na langdurige sessies en telefoongesprekken zijn we toch op een mooi cijfer uitgekomen. [Nee Jeroen, de papierprop blijft nog even in je mond en we maken je touwen nog niet los.]
Waar Jeroen de gameplay een herhalingsoefening vond, ervoer ik de hack & slash wederom als verslavend. Het feit dat de wereld voortdurend om je heen verandert en er van alles gebeurt, vind ik een goede vooruitgang.
Ook de genoemde kleine variaties op de pure hack & slash, zijn avontuurlijk en opzwepend.
De chaos van de battles kun je de baas worden wanneer je je combo's meesterlijk hanteert. Jeroen vindt het storend dat alle baddies op jou afkomen waardoor het vechten veel moeilijker en onoverzichtelijker is.

> "EEN VULKAANUITBARSTING AAN VERNIEUWINGEN BIEDT DEZE GAME NIET."

Toch begrijp ik de keuze van de makers wel. Jij bent de held, jij wilt de vijanden doorboren en aan mootjes hakken. Niets is zo frustrerend als NPC's die de fun voor je wegmaaien.
Iedereen die The Two Towers te gek vond, kan zich dan ook zonder problemen door (het beduidend langere) Return Of The King laten betoveren; een vulkaanuitbarsting aan vernieuwingen biedt deze game echter niet, nee...

WEINIG VERRASSEND

JEROEN

LotR The Return of the King heeft zonder meer kwaliteit in huis maar ervoer ik tegelijk als weinig verrassend. Nieuwe personages die er beter uitzien dan die van vorig jaar, meer manschappen op het scherm, andere locaties waar de gevechten zich afspelen en verder... Verder zag ik vooral meer van dezelfde soort opdrachten in de levels. Weer ladders van de vestingmuur duwen, weer mannetjes beschermen... dezelfde soort scenario's. Zelfs het begin van het spel doet denken aan het begin van het vorige deel. Ditmaal is het echter Gandalf in plaats van Isuldur die zich hakkend, beukend, duwend en schietend een weg door hordes Orcs vecht.
Mijn avonturen door Isengard, Cirith Ungol, Shelobs schuilplaats en Minas Thirith leken ook een stuk moeizamer te verlopen. Niet omdat de tegenstand zo taai was, maar meer omdat ze zo geprogrammeerd leken dat ze steeds mijn gekozen karakter aanvielen, in plaats van mijn reisgenoten. En als mijn reisgenoten dan besloten te helpen leken hun slagen nog geen spreekwoordelijke deuk in een pakje boter te slaan.
Het gevoel deel te nemen aan enorme veldslagen had ik dus niet. Het was eerder ik tegen de wereld en dat is toch niet het gevoel dat ik persoonlijk had tijdens het lezen van het boek. Fans van de films en het boek zullen overigens wederom smullen van dit alles, maar voor mij was de verrassing er snel af en ben ik toch een beetje teleurgesteld.


"Dei, die is vast boos op jou Gimli, omdat je z'n paarse slaapzakje gejat hebt."

HE KING

EXTRA'S

Ook deze keer kun je weer een heleboel extra's verdienen, zoals drie secret characters (Merin, Pepin en Faramir), artwork, making offs en interviews met de makers en de acteurs. Leuk bonusmateriaal dat vooral bedoeld is voor de echte fans.
Opvallend is dat je al deze goodies beduidend makkelijker verdient dan bij The Two Towers. De general gameplay zelf is wél een stuk pittiger.

GENRE: THIRD PERSON ACTION HACK & SLASH • SPELERS: 1-2 • VERWACHT: OUT NOW

YU-GI-OH!™

TRADING CARD GAME

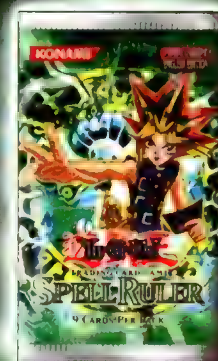
SPELL RULER™



WANT MORE POWER,
SPELLS AND MONSTERS IN YOUR DECK?

CHECK OUT THE LATEST TRADING CARD GAME IN THE AWESOME YU-GI-OH! SERIES. USE INCREDIBLE MONSTERS, OBLITERATING SPELLS AND CUNNING TRAPS TO EMERGE VICTORIOUS FROM ANY MATCH.

ARE YOU READY TO DUEL?



www.yugioh-card.com

KONAMI

© 1996 KAZUKI TAKAHASHI. Manufactured by KONAMI CORPORATION and designs are trademark of KONAMI CORPORATION. All rights reserved. Distributed in The Netherlands by The Upper Deck Company Europe BV.

© 1996 KAZUKI TAKAHASHI

UPPER DECK ENTERTAINMENT

GRAPHICS 9 REPLAY 9 GAMEPLAY 9 SCORE 89

Top Spin kan de concurrentie met Virtua Tennis makkelijk aan en gaat zeker op Xbox Live of tijdens feestjes gloriëren.

TOP SPIN



Daar heb ik eens een hele week een hoog stemmetje aan overgehouden.



Je kunt zien dat daar rechts de business seats zijn, die kijken namelijk niet naar de wedstrijd.



Zeg je tennisgames, dan zeg je feitelijk Mario Tennis of Virtua Tennis. De een super arcade, de ander ultra-realistisch. Pogingen om de twee van de troon te stoten, faalden tot nu toe jammerlijk...

Qua inhoud verschilt Top Spin niet al te veel van Virtua Tennis, het is meer doorbouwen op dat fundament. De game kent een aantal bestaande spelers met eigen karakteristieken op het gebied van serveren, forehand, backhand en volleren. Heb je zip met deze gasten, wat ik me kan voorstellen, want het is niet alleen de crème de la crème (Chang!!!), dan ga je of voor een paar voorgevormde faketennissers of je stopt jezelf in de game. Vervolgens kies je voor een exhibition match, een toernooi of een complete ATP-tour. Met name het spelen met jezelf (ha, ha) is funny, daarbij kun je (naast de uiterlijkheden) ook nog eens bepalen wat voor type speler (defensief, technisch, krachttennisser) je bent. De keuze bepaalt meteen je zwakke en sterke punten.

STERREN

Zwakheden kun je overigens compenseren door je te specialiseren op verschillende vaardigheden. Zo heb je 'sterren' die je naar eigen inzicht kunt verdelen over de vaardigheden forehand, backhand, volley en service.

"TOP SPIN IS EEN VEELZIJDIG SPEL, WAARIN JE WEEK IN WEEK UIT NIEUWE SLAGEN ONTDEKT."

Die sterren kun je niet zomaar toewijzen, je zult ze moeten verdienen door te trainen bij een coach, deze leert je dan meteen de fijne kneepjes van de desbetreffende vaardigheid.
Maar om te kunnen trainen heb je geld nodig en dat kun je weer verdienen door wedstrijden te winnen. Als beginner kom je dan terecht in kleine toernooitjes om langzaam door te groeien naar de grandslams. Het doel is nummer één van de wereld te worden, maar je kan jouw virtuele ik ook gebruiken om mee te doen aan de Xbox Live ranking.

BESTURING

De besturing werkt in Top Spin simpel en intuïtief. De bal slaan doe je met de groene (A) en rode (B) knop (met een zonder topspin), waarbij je de richting aangeeft met de analoge stick. Hoe langer je de rode of groene knop indrukt, des te harder je slaat. De blauwe (X) knop is voor de volley en slice en de gele (Y) voor de lob en topspin.
De vier knoppen plus de analoge stick geven je genoeg opties om je tegenstander van het kastje naar de muur te sturen.
Verder zijn er nog een aantal andere aspecten dan vaardigheid en reactievermogen die het spel beïnvloeden.
Sommige spelers bezitten een betere forehand, voelen zich kut aan het net of acteren sterker op een bepaalde ondergrond.
Daarnaast kun je door vette acties te maken (passeerslagen, smashes, aces) een meter boven in beeld vol laten lopen. Hoe voller de meter, des te harder je ballen kunt wegmeppen. Daarbij is wel enige skill vereist want je moet, net als bij de eerste opslag, de rechtertrekker precies in het midden van de rechthoek loslaten, anders sla je veel te hard. Kortom, Top Spin is een veelzijdige game, waarin je week in week uit nieuwe slagen ontdekt en je duidelijk je spel kan verbeteren door veel te oefenen. ◀





Die gozer heeft z'n shirt zeker voor de spiegel aangetrokken.

XBOX LIVE

Deze game is zo ontzettend leuk om tegen levende wezens te spelen, dat wil je niet weten. De gameplay is zo goed en zo realistisch dat je er razendsnel in opgaat. Helemaal dankzij de 'attitude-knopjes' waarmee je je opponent in gebaar laat zien dat ie er niks van kan, of je pompt jezelf even op met een Verkerkiaans vuistje.
Zijn dit genoeg woorden Ed, dan ga ik weer spelen. Trouwens, zin een potje ouwe?

POWER AND MAGIC • MICROSOFT • TEL. 020-5001005 • WWW.XBOX.COM/NL-NL/TOPSPIN
GENRE: TENNIS • SPELERS: 1-4 + XBOX LIVE • VERWACHT: OUT NOW

REVIEW

MARIO KART: DOUBLE DASH

SCORE **85** | GRAPHICS **8** | REPLAY **9** | GAMEPLAY **8**

Mario Kart: Double Dash!! is een game waar liefhebbers van Mario Kart: Double Dash!! van houden.



Die Luigi trekt net zo'n kop als ik, als m'n vrouw rijdt.



Nee, dan ben je slim bezig. Bananen naar achteren gooien als je in de slotronde laatste ligt...



"Doe je mond nou eens dicht Birdo. Je meurt nog erger dan een wind van m'n oma als ze spruitjes heeft gegeten."

Kijk eens aan, de vierde Mario Kart alweer! Hoogste tijd dus om wat vrienden te bellen want dit wordt grote lol, toch?

Als ik zo brutaal mag zijn om de vier Mario Kart games even met de botte bijl in twee groepen te verdelen, dan zou ik graag spreken van de volgende twee typen kartspelletjes. Het eerste type vinden we op de SNES en de GBA, hierin wordt geraced op platte banen met platte wagentjes, waarbij alles er door slimme technische foefjes toch nog een beetje 3D uitziet. In dit type Mario Kart is winst of verlies vooral afhankelijk van haarscherp stuurwerk, waarbij slim gebruik van een beperkt aantal powerups ook nog wel eens een overwinning op kan leveren.

TYPE 2

Het tweede type vinden we op de N64 en nu dus ook op de Cube. Dit type Mario Kart is geheel in 'werkelijk 3D' vormgegeven, en de parkoersen slingeren zich door exotische locaties waarin glooiende hellingen worden afgewisseld met motorcrossbaan-achtige springheuvels. De banen zijn ook wat breedte betreft een stuk gevarieerder, waarbij omgevingsobjecten zich nog wel eens met het raceverloop willen bemoeien. Iedereen die de N64-versie heeft gespeeld herinnert zich bijvoorbeeld nog wel dat stoomtreintje of die mollenplaag, in Double Dash zijn het onder andere schaatsende shyguys en nieuwsgierige dinosaurussen die je lastig vallen. Powerups spelen in dit type karten een veel belangrijker rol.

RIJDENDE KERMIS

In het klassieke karten van type 1 komt de speler die zijn racevaardigheden het best heeft ontwikkeld, doorgaans als winnaar uit de strijd. Vertrouwd zijn met de parkoersen, de ideale racelijn volgen, vroeg insteken en rakelings langs vangrails slippen, als je dat soort dingen een beetje beheerst, kun je redelijk zeker zijn van een verdiende overwinning.

Mario Kart Type 2, dus het soort waar we deze Cube-versie bij indelen, is wat minder gefixeerd op vlijmscherp aangeslepen racetechnieken. Dit komt deels door de ruimere baanontwerpen maar vooral ook door de overdaad aan powerups die spelers kunnen gebruiken om hun medespelers van de baan te knallen.

In Double Dash speelt dit laatste aspect een grotere rol dan ooit tevoren. In plaats van een racespel zou je dit ook een 'rijdende kermis die al snel ontaardt in een veldslag vol vurige vijandschap en vliegende projectielen' kunnen noemen.

> "BEN JE EEN SOCIOGAMER, DAN IS HET JE KOSTELIJKE PLICHT DIT ALS VERPLICHTE KOST TE BESCHOUWEN."

KETTINGHAPPER

Het zal je niet zijn ontgaan dat in ieder karretje twee poppetjes zitten. Het samenstellen van dit raceduo heeft invloed op de voorwerpen die je tijdens de races kunt gebruiken. Dit werkt ongeveer als volgt. Standaard powerups als turbopaddestoelen, onkwetsbaarheidsterren en koopa-projectielen kunnen door iedereen uit de vraagtekencapules worden opgepikt, maar het personage dat zich achterop de kart bevindt (je kunt met een druk op de knop wisselen tussen bestuurder en passagier) kan met een beetje mazzel ook een speciaal voor hem bedoeld voorwerp ontvangen.

Voor Mario en Luigi zijn dit bijvoorbeeld rode en groene vuurballen, de DK-apen doen het met reuzenbananen en Yoshi en de roze zuigvogel Birdo bedienen zich van grote eieren waar na botsing drie nieuwe voorwerpen uit tevoorschijn komen. Mijn favoriete wapen is de kettinghapper, een grote Bow Wow die je wagentje met horten en stoten vooruit trekt en hapt naar tegenstanders, maar deze kun je alleen oppikken als je met een van de babybroertjes Mario speelt.



"Goedemiddag, we zijn onderweg naar een loodgieterscongres in Hamelen. Kunt u ons misschien de weg er naartoe vertellen?"



"Jullie gaan hard achteruit jongens." "Ja Mario, we voelen ons al een tijdje behoorlijk ziek."

NINTENDO EAD • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM



MARIO KART DOUBLE DASH!!

Party game vermomd als racer

Je kunt de figuurtjes helemaal naar eigen voorkeur selecteren, kies je bijvoorbeeld de combinatie Baby Luigi en Bowser, dan kun je, naast de algemene voorwerpen, gebruik maken van de kettinghapper en puntige reuzenschilden.

KORT DOOR DE BOCHT

Op het moment dat ik dit schrijf, vang ik hier en daar in mijn omgeving wat flarden kritiek op. Deze Double Dash is geen echte Mario Kart, verneemt mijn oor. De eerste Mario Kart zou zelfs beter zijn dan Double Dash, omdat je hierin nog 'echt' moest racen, dat soort geluiden.

Naar mijn bescheiden mening zijn dit soort uitingen een beetje kort door de bocht en worden ze voornamelijk gebezigd door mensen die het bord met "vroeger was alles beter" graag op gezichtshoogte dragen en wel met de tekst naar binnen gekeerd.

Het klopt dat de verhouding serieus racen/dollen met voorwerpen, in het voordeel van het laatste is verschoven. Dit betekent dat mensen die heel veel waarde hechten aan serieus racen, dus met een voorkeur voor Mario Kart type 1, wellicht teleurgesteld zullen zijn in dit kleurrijke spektakel. Geen nood, F-Zero GX biedt dit soort gamers meer dan ze lief is.

Voor mij is de essentie van Mario Kart, dat wat het spel boven alle andere racespellen uittilt, de fun van het dissen van je vrienden door tegelijk nét iets beter te racen en nét iets slimmer met de powerups om te springen dan zij.

Door de overdaad aan powerups is het in Double Dash helemaal niet zo zeker dat de beste coureur wint, maar als je met vrienden met uiteenlopende racekwaliteiten speelt, lijkt dit me juist een pre.

Speel je vrijwel altijd in je eentje dan zou ik de game niet aanschaffen maar ben je zo'n sociogamer die het veel met zijn maten doet, dan is het je kostelijke plicht dit als verplichte kost te beschouwen. ◄

FULL-SCREENSHOT



DRIEDUBBELE DASH-DINGETJES

In dit inzetje wil ik nog wat dingetjes kwijt die niet echt meer in de review passen, en wel de volgende.

- Mario Kart: Double Dash!! werd in Europa op 14 november uitgebracht en dat is drie dagen vóór de Amerikaanse lancering op 17 november. Zoiets zien we graag vaker!
- Statistiek: Als je alles hebt vrijgespeeld kun je je vermaken met het volgende: zestien banen (+ gespiegeld), zestien poppetjes, zestien karts (dit keer ook wandelwagens, halve boomstammen en homomobielen), drie raceklassen (50 cc, 100 cc, 150 cc), drie Battle modes (ballonenknallen, sterrenjatten en bommenschieten), VS mode, Time Trial (met ghost) en één Co-op (jij en je vriend in dezelfde kart).
- Als je nog geen Cube bezit, kun je overwegen voor de Double Dash-bundel te gaan. Voor zo'n 150 Euro krijg je een Cube + Mario Kart + Zelda Bonus Disc met daarop vijf 'ouwe' spelletjes.
- Het is mogelijk om Cube, adapters en televisies aan elkaar te koppelen om met twee tot maximaal zestien tegen elkaar te spelen via een LAN. Exacte info over benodigdheden en zo vind je in de handleiding.
- Aangezien Nintendo maar niet op wil schieten met online-opties, heeft een stel handige knapen zelf een programmaatje in elkaar geknutseld waarmee je vrij eenvoudig met je Cube online kunt om tegen andere gamers te racen. Surf naar www.warppipe.com voor info (lees de FAQ!) en gratis downloaden.

GENRE: RACING • AANTAL SPELERS: SPLITSCREEN 1 - 4, LAN 2 - 16 • VERWACHT: OUT NOW

PLANTRONICS®
World Leader in Communications Headsets

Analog becomes Digital





.AUDIO45

Soon available

De nieuwe Plantronics .Audio™ 45 USB stereo PC-headset is een uitstekende keuze voor wie een allround headset nodig heeft.

- géén geluidskaart nodig
- 100% digitaal
- volledig Stereo
- compatible met alle standaard geluidskaarten
- compatible met USB-poort
- met volume- en mute regeling
- verstelbare microfoon met noise cancelling

always ahead in mobile & gaming

PLANTRONICS®
World Leader in Communications Headsets

More information www.pcheadsets.nl

OUT NOW • FIREFLY STUDIOS • THE GATHERING • TAKE 2 BENELUX • TEL: 020-6551177 • WWW.SPACECOLONYGAME.COM

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8 | 79 SCORE

SPACE COLONY

■ ***Sinds The Sims lijken weinig andere ontwikkelaars zich meer aan het simulatiegenre te wagen. Firefly Studios doorbreekt die stilte met het even grappige als lastige Space Colony.***

Met Space Colony verlaat de Engelse ontwikkelaar Firefly Studios de middeleeuwse kastelen uit Stronghold en zet met lichtsnelheid koers naar het jaar 2135 waar een groepje kolonisten een zo goed mogelijk functionerende kolonie op poten moet zetten en daarbij stuiten ze op pesterige aliens, concurrerende corporaties en onderlinge irritaties.
Onder leiding van de jonge Venus Jones moeten verschillende goals behaald worden zoals het mijnen van mineralen, het op peil houden van de zuurstof voorziening, het construeren van installaties en het uitbouwen van je eigen kolonie met nieuwe faciliteiten.
Denk aan SimCity of Caesar III in space, overgoten met typische Engelse humor, een scheutje The Sims en een paar eetlepels Big Brother. Waarom BB? Omdat je kolonisten op elkaar's lip zitten en op den duur geïrriteerd raken. Je moet dus ook voor vermaak zorgen in de zin van eten, drinken, slapen, sportmogelijkheden, therapie, een chill-out kamer en meer van dit soort (on)zinnige zaken.

IRRITATIE & CHAOS

Twee games kwamen steeds weer bij mij bovendrijven tijdens het spelen van Space Colony: Theme Hospital en Dungeon Keeper (1 & 2). Behoorlijk oude games die ongetwijfeld van invloed waren op de makers.
Enerzijds dus de chaotische taferelen en de hectiek van Theme Hospital waarbij voortdurend dingen in de soep lopen. Heb je net een mooie basis opgezet, komen buitenaardse insecten de boel weer verzieken, en terwijl je dat gevaar de kop indrukt, knabbelt een ander beest aan je mijninstallatie!
Anderzijds is er de irritatie tussen bepaalde personages die we ook al kennen uit Dungeon Keeper. Daar konden bepaalde wezens niet met elkaar door één deur.
Dit element is in SC overigens veel beter uitgewerkt. De verschillende fases van irritatie worden leuk opgebouwd tot een uiteindelijk kookpunt.

ALCOHOLISTE

Ook hebben de verschillende kolonisten (twintig in totaal) veel meer persoonlijkheid en zijn ze stuk voor stuk met smaak en zorg uitgewerkt. Van een chagrijnige bejaarde, tot een alcoholistische Texaanse, van een gespierde biker uit Noorwegen tot een constant zeurende tweeling en ga zo maar door.
Allemaal hebben ze hun eigen vaardigheden, voor- en afkeuren en dat botst voortdurend. Naast micromanagement ben je dus ook bezig met socio-management, en net als de rest van de game, komt dat erg grappig in beeld.
Als je de flinke trits pittige missies hebt afgewerkt, is er nog de Sandbox en de Galaxy mode voor nog veeeel meer missies. Whoooopie! ◄


"Elke keer trap ik er weer in; ga ik toch weer kijken naar zo'n wedstrijd van het Nederlands elftal!"


Lijkt handig zo'n apparaatje, maar in mijn achtertuin hebben ze mooi een gasleiding, twee hamsterlijken en m'n schoonmoeder opgegraven.

OUT NOW • CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

XBOX

BORIS | GRAPHICS 8 | REPLAY 1 | GAMEPLAY 4 | 35 SCORE

DINO CRISIS 3

■ ***Dino Crisis, beter bekend als Resident Evil met dinosaurussen, is al weer toe aan z'n derde aflevering. De eerste twee delen konden best door de beugel maar wat is er in godsnaam mis gegaan met dit derde deel?***

Het geheim van een goede game zit verstopt in de schijnbare eenvoud waarmee het spel zich laat spelen. Een verhaal moet nooit al te vergezocht zijn, het moet aanspreken en makkelijk toegankelijk zijn.
De gameplay moet van de eerste tot de laatste minuut als een rots in de branding overeind blijven staan, en belangrijke zaken als camera's en besturing moeten zo goed zijn uitgewerkt dat je er eigenlijk helemaal niet bij stil staat.

SCHOOLVOORBEELD

Nou, ik kan je vertellen dat Dino Crisis 3 een schoolvoorbeeld is van hoe het niet moet.
Het spel hangt als los zand aan elkaar en ik vraag me af hoe het mogelijk is dat een ervaren developer als Capcom zoiets op de markt brengt.

CRISIS ALLRIGHT

Er zijn meerdere punten waarop deze game het laat afweten.
Om te beginnen is de camera zo verschrikkelijk irritant dat het lijkt alsof ze er speciaal hun best voor hebben gedaan om het zo kut te krijgen.
Je bent de hele tijd aan het knallen op monsters die zich buiten het scherm bevinden en het zal je regelmatig gebeuren dat je een gang in loopt en letterlijk tegen een dinosaurus aan botst.
En dan heb ik in dat kader nog niet eens gehad over het achterlijke platform element dat deze game kent. Veel rennen en springen met een camera die er geen enkel probleem in ziet om tijdens je sprong opeens de actie uit een volledig andere hoek te laten zien. Het resultaat is even dodelijk als frustrerend.
Maar wacht; had ik al verteld over het verhaal? Dat is er echt eentje om in te lijsten. Geen oerwouden en verlaten researchlaboratoria meer deze keer maar een soort Aliens meets Jurassic Park achtig space adventure.
Een ruimteschip dat al driehonderd jaar kwijt was keert terug en er wordt een Special Forces Team op pad gestuurd om de boel te onderzoeken. Ahhh...je voelt hem al?

ALIEN CRISIS

De dino's lijken ook meer op aliens en als je het mij vraagt had deze game beter Alien Crisis kunnen heten.
Of misschien was Crisis alleen al genoeg geweest want ik denk dat het de situatie binnen Capcom mooi weet te omschrijven.
Het is werkelijk ongelofelijk dat een game met zoveel technische mankementen überhaupt wordt uitgebracht. Met Dino Crisis 3 weet men slechts het begrip frustratie een nieuwe betekenis te geven. Capcom mag zich gaan schamen. ◄


Hoho, het was maar een grapje over die Erica Terpstra hoed.


Daar heb je weer zo'n gast van de Flying Dentists, specialisten in het vullen met lood.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

SCORE 94

GRAPHICS 9 REPLAY 8 GAMEPLAY 10

Spanning, lekkere gameplay, lastige hindernissen, perfect ontworpen levels en graphics om je vingers bij af te likken. Anders nog iets?

PRINCE OF P THE SANDS





Nietsvermoedend stapte ik tijdens de afgelopen E3 een Perzische grot in waar The Sands Of Time getoond werd, om vervolgens compleet overrompeld te worden...

Een half jaar na mijn eerste kennismaking op de E3, tovert Ubi Soft de prins op een haast sprookjesachtige manier op mijn beeldscherm. Nu begrijp ik pas ten volle waarom enkelen van ons tijdens de redactievergadering bijna met elkaar op de vuist gingen over wie deze game zou mogen reviewen. Gelukkig bestaat er dan zoiets als het meer vredelievende 'raad een getal onder de tien' of 'paper, rock, scissors', waardoor het uitzetten van games nimmer leidt tot een bloedbad in het VNU-gebouw, maar 't scheelde dit keer verdomd weinig!

MEESTERWERKJE

Over tot de orde van de dag. Het team van Ubi Soft Montreal, de makers van Splinter Cell, heeft wederom een meesterwerkje vervaardigd, want deze game bevat zo'n beetje alle ingrediënten die een action adventure dient te hebben: spanning, lekkere gameplay, een heerlijk sfeertje met bijpassende geluiden, uitdagende puzzels, lastige hindernissen, perfect ontworpen levels en ook nog eens graphics om je vingers bij af te likken.

Nu kan ik in de rest van mijn review wel het hele verhaal van a tot z gaan zitten verklappen, maar dat zou voor velen onder jullie de fun waarschijnlijk bederven en dat wil ik niet op mijn geweten hebben.

Wat ik er wel over kwijt wil, is dat je er met de Perzische prins flink op los rent, springt, klimt en slingert terwijl je de ene na de andere uitdaging of hindernis op je pad tegenkomt.

De ene keer betreft het een combinatie van spijlen die uit de grond schieten, cirkelzagen die uit de muren komen en ronddraaiende messen, de andere keer neem je het weer op tegen een mini-leger aan vreemde schepsels die gaandeweg helemaal niet zo vreemd blijken te zijn als je denkt. Wat ik daar precies mee bedoel, zul je zelf wel uitvinden wanneer je de game gaat spelen.

Er is in ieder geval volop actie, waarbij je overigens regelmatig wordt bijgestaan door de mooie prinses en voormalig slavin Farah, die je helpt puzzels op te lossen en monsters te verslaan met haar pijl en boog. Altijd fijn, een lekker chickie erbij.

VLOEIEND

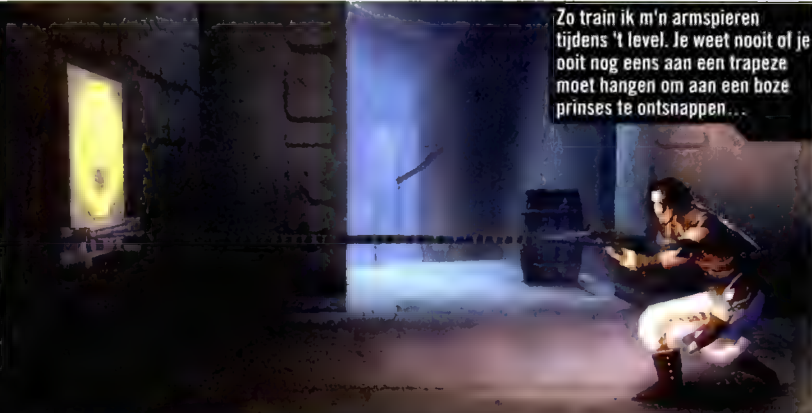
Met een zwaard en een dolk waarmee je de monsters kunt absorberen (wat gepaard gaat met prachtige lichteffecten) beweeg je je op een



"Wat sta je nog te grijnzen, of heb je op die plek soms iets met een dubbel beschermingslaagje zitten?"

UBI SOFT • TEL. 030-6629110 • WWW.PRINCE-OF-PERSIA.COM

ERSIA OF TIME


Zo train ik m'n armspieren tijdens 't level. Je weet nooit of je ooit nog eens aan een trapeze moet hangen om aan een boze prinses te ontsnappen...

vloeiende manier door de gangen en hallen van het kasteel waarin je je bevindt. De animaties van de prins zijn werkelijk fenomenaal en met name voor PS2-begrippen hoogstaand.
Ook heb je constant het gevoel volledig controle te hebben over je character dankzij de intuïtieve bediening, iets wat je in action adventures nog wel eens mist. En al neigen de vechtscènes soms naar hersenloze hack & slash, je zult toch

"DEZE GAME BEVAT ZO'N BEETJE ALLE INGREDIËNTEN DIE EEN ACTION ADVENTURE DIENT TE HEBBEN."

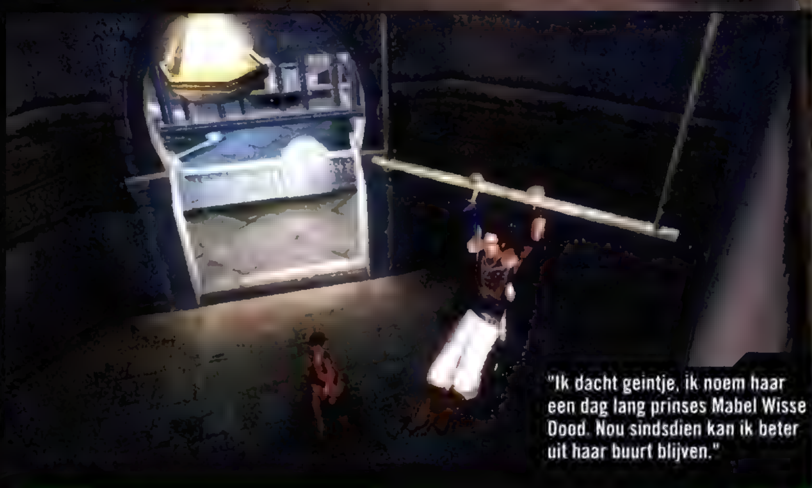
verdraaid goed moeten weten wat je doet.
Verder zijn ook de omgevingen heel goed uitgewerkt, met een kleine kanttekening dat ik soms het idee kreeg dat de PS2 de veelheid aan details niet altijd aankon. Sommige voorwerpen of delen van de omgevingen ogen dan net iets te wazig of blokkerig, wat toch wel een beetje jammer is.

GOLD

Het camerawerk is in ieder geval stukken beter dan dat van POP 3D. Je kunt de prins op allerlei manieren bekijken en met een druk op de knop kun je ook nog eens een handig overzichtsshot krijgen. Desondanks waren er soms wat momenten dat ik de camera op een bepaalde manier wilde positioneren en het gewoon niet lukte. Zo zie je maar dat de perfecte game een utopie is.
Toch heb ik me sinds tijden niet zo vermaakt met een game als met The Sands Of Time. Zo erg zelfs dat ik het liefst nog een pagina of twee, drie over deze game zou willen uitweiden uit angst dat ik dingen over het hoofd gezien heb. Maar fuck it. Kijk nog maar eens naar dat mooie gouden logo waar 'Power Unlimited Gold' op staat; dat maakt meer duidelijk dan 1500 woorden extra, niet?


"Mannen... zucht. Altijd de moeilijkste weg kiezen hè."


"Net alsof ik ermee zit of ik haar in d'r kop of in d'r kont schiet."


"Ik dacht geintje, ik noem haar een dag lang prinses Mabel Wisse Dood. Nou sindsdien kan ik beter uit haar buurt blijven."

DE PRINCE OP PC

Ondanks dat Prince Of Persia als een echte console game aanvoelt, ligt de roots van de serie bij de PC, en daarom is het fijn dat Ubi Soft de game gelijktijdig voor dat 'platform' uitbrengt.
Ik heb menig uurtje met de Prins rondgedoold, gesprongen en gevochten onder Windows XP en dat viel niet tegen. De controles gaan wonderbaarlijk smooth en zelfs zonder gamepad – dus met toetsenbord – werkt het allemaal prima.
De graphics zien er bovendien een stuk beter uit op PC, en dan heb ik niet over gierende resoluties of 32 bit texturen, maar met name het verschil tussen donker en licht, is op PC net even sfeervoller en stemmiger dan op de PS2.
PC only gamers mogen deze game dus eveneens niet laten liggen.

GRAPHICS 9 REPLAY 7 GAMEPLAY 9 — SCORE 89

DE KLEINE, GROTE EN OUDE PRINS

Naast de grote prins is er ook een kleine prins, voor alle gamende kids met een GBA op zak. Een piepklein avontuurtje waarin we bijna alles (dus ook dat leuke terugspoelen) terugzien van het avontuur van de grote prins. Alleen beweegt deze kleine prins zich een ietsepietsie houteriger.
Leuk is dat je in sommige levels hulp krijgt van een met pijl en boog uitgeruste schoonheid. Die kun je dan met een druk op de selectknop onder je hoede nemen.

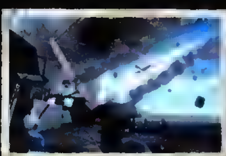


De kleine prins is een stukje minder vermakelijk dan de grote prins en misschien hadden de makers wat meer moeten kijken naar de oude prins, die was een stuk uitdagender. De kleine prins wordt op sommige momenten een beetje eentonig en dat kan nooit de bedoeling zijn geweest.

GRAPHICS 7 REPLAY 7 GAMEPLAY 7 — SCORE 74

GENRE: ACTION ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: 14 NOV. (GBA), 21 NOV. (PS2), 5 DEC. (PC), Q1 2004 (XBOX, NGC)











GAME BOY ADVANCE

PlayStation 2

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, het EA GAMES-logo, Challenge Everything en You Don't Play, You Volunteer zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen. Medal of Honor is een handelsmerk of geregistreerd handelsmerk van Electronic Arts Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen voor computer- en videogameproducten. Alle rechten voorbehouden. Alle overige handelsmerken zijn het eigendom van de betreffende eigenaren. EA GAMES is een merk van Electronic Arts. TM, ® en het NINTENDO GAMECUBE LOGO zijn handelsmerken van NINTENDO. © 2003 Nintendo. TM, ® en Game Boy Advance zijn handelsmerken van Nintendo. © 2003 Nintendo. "PlayStation" en de "PS" Family-logo's zijn geregistreerde handelsmerken van Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox en de Xbox-logo's zijn geregistreerde handelsmerken of handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen.

ALOHA BETEKENT OOK VAARWEL.

Pearl Harbor. Zondag, 7 december 1941.

Welkom in het paradijs, soldaat.
Vecht voor je leven vanuit het binnenste van de USS California, op weg naar het afweergeschut van een torpedoboot, terwijl overal om je heen slagschepen in lichterlaaie staan. Als je het al overleeft, begin je aan een serie nachtmerries die je van eiland naar eiland brengt. Zo steek je de Stille Oceaan over, van Guadalcanal naar de rivier de Kwai en de Filipijnen.

You Don't Play, You Volunteer.™





Challenge Everything
MOHRS.EA.COM


BORIS

VERWACHT: 5 DECEMBER 2003

Counter-Strike spelen met een controller is als hardlopen op klompen maar verder is 't een perfecte remake van de PC-versie.



RAINBOW VERSUS COUNTER-

Online gameplay op console wordt volwassen

Nog één laatste stap en het masterplan van Bill Gates wordt werkelijkheid: online gameplay op een console zal eindelijk volwassen worden met de komst van twee van de beste shooters ooit.

Rainbow Six 3 en Counter-Strike zijn twee exclusieve Xbox-titels die de gemoederen al lange tijd bezighouden. Niet alleen van de gamers maar ook van de betrokken partijen op de achtergrond.
Microsoft zet hoog in op zijn eigen Counter-Strike dat wereldwijd gezien wordt als dé online multiplayer first person shooter.
Misschien begint de game langzaam een beetje grijze haren te krijgen maar dat mag de pret niet drukken. Het spel wordt nog steeds over de hele wereld gespeeld. Er is echter één klein probleempje bij de PC-versie: de cheaters. Het spel wordt echt kapot gemaakt door de vele cheaters die een eerlijk potje Counter-Strike onmogelijk maken.
Daar heeft Xbox iets op gevonden; op Xbox Live wordt niet gecheat. Dat kan ook niet want als Xbox Live een aangepaste versie van het spel detecteert dan word je Xbox gelijk voor altijd gebanned van het netwerk. Veel gamers die een mod-chip hebben geïnstalleerd zijn hier al achter gekomen.
Microsoft geeft toe dat iedereen met een mod-chip en een gekopieerde game gebanned wordt maar voegt daar aan toe dat het in eerste instantie gebeurt om cheaters buiten de deur te houden en niet zo zeer om softwarepiraten aan te pakken.

CLEAR!

Anyway Counter-Strike op de Xbox biedt dus dezelfde hectische team based actie als de PC-versie maar dan zonder cheaters. Klinkt aantrekkelijk maar Rainbow Six 3 van Ubi Soft gaat nog een stapje verder.
Ook Rainbow Six 3 biedt via Xbox Live online team based knalplezier maar er zit ook een zeer goede singleplayer mode bij. De singleplayer mode die ik aantrof in de preview versie van Counter-Strike bestond uit niet veel meer dan de multiplayer maps met een verhaaltje en een aantal bots. Da's best leuk hoor met die bots maar het mist wel een beetje de ziel van de multiplayer.
Rainbow Six daarentegen heeft een uitgebreide missiestructuur waarbinnen het van tijd tot tijd goed spannend wordt. De missies kennen een prima verhaal maar leunen zwaar op de A.I. van je teammates en dat is een probleem. Je teammates zijn soms belachelijk intelligent en kiezen dan goed positie en zoeken dekking maar er zijn ook situaties waarin het lijkt of ze helemaal geen A.I. hebben. Ze worden dan genadeloos kapot geschoten omdat ze open en bloot achter je aan lopen of ze krijgen er van langs in een shootout die ze bij de vorige poging nog zonder kleerscheuren overleefden.
Het nepste dat ik heb meegemaakt was dat ik mijn teamleden opdracht gaf om een deur te openen, een flashbang naar binnen te gooien en de kamer te clearen. Ik kwam echter van de andere kant terwijl de missie zo was geprogrammeerd dat ik de andere kant op moest. Mijn teamleden gingen achteloos door de deur naar binnen en gooiden vervolgens een granaat terug door de deur. De granaat ging naast mij af en terwijl ik tijdelijk uitgeschakeld was, stormde het team terug de kamer in en riep "Clear"!

> "RAINBOW SIX 3 IS EEN VAN DE MEEST VERSLAVENDE GAMES DIE IK DE LAATSTE MAANDEN GESPEELD HEB."

ONDER HYPNOSE

Zowel Counter-Strike als Rainbow Six 3 zijn games naar mijn hart. Je kunt me altijd wakker maken voor


Die brug lijkt wel gemaakt door diezelfde gast die mijn parketvloer heeft gelegd. (CS)

MICROSOFT GAME STUDIOS • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.XBOX.COM

GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 85

Rainbow Six 3 is van grote klasse en het zal tot Halo 2 duren voordat deze multiplayer ervaring wordt geëvenaard.

SIX 3 STRIKE



Een Uzi, een hoofddoek en een snor; dat moet die gezochte Jihad-strijdster zijn. (CS)

"Snel de gordijnen dicht, of draai de tv; op deze manier zie ik niks meer van Baantjer." (RB 3)

"Ja, schijn jezelf maar effe bij, dat mikt wel zo makkelijk." (RB 3)

deze shit. Ook al is de A.I. nog zo krakkemikkig of de besturing zo onhandig, ik blijf het spelen.
De missies van Rainbow zijn echt verslavend. Je zult ze zo vaak spelen dat je op een gegeven moment de hele missie uit je hoofd kent; ook omdat het spel best moeilijk is en je steeds weer opnieuw moet beginnen als je niet saved.
Counter-Strike heeft dat niet en moet het vooral hebben van zijn goed doordachte maps die iedere gamer vast wel eens gezien heeft. Levels als Italy en Dust zijn klassiekers die ook op de Xbox nog best goed te doen zijn.
Er zijn natuurlijk ook een paar nieuwe maps maar op een of andere manier blijf ik Dust spelen. De monotone manier waarop elk level begint, werkt bijna hypnotiserend. De klikkende geluiden waarmee je nieuwe wapens of ammo koopt en het wegrennen met je team richting de vijand, de actie, doodgeschoten worden en wachten totdat het hele ritueel opnieuw begint... ik kan het uren lang achter elkaar doen.
Overigens zijn de bots in Counter-Strike behoorlijk slim en schieten ze bij elk level boven beginner echt frustrerend goed. Dan word je er weer aan herinnerd dat een controller toch niet echt de ultieme besturing is voor een first person shooter. Zowel bij Counter-Strike als bij Rainbow Six 3 verlang je iedere keer dat je dood geschoten wordt, terug naar je muis en toetsenbord.

ONLINE

Zowel Rainbow Six 3 als Counter-Strike behoren tot de absolute top als het om online gameplay op de console gaat. Beide games zijn van zeer goede kwaliteit alleen de singleplayer van Counter-Strike is een beetje te eenvoudig. Bots zijn niet de oplossing waar iedereen op zit te wachten. Maakt verder niet uit, zeker niet als je de beschikking hebt over Xbox Live.
Het is iedereen die een abonnement op de service heeft, aan te raden om deze games in huis te halen. Je zult gegarandeerd de rest van de winter niet meer buiten komen. Dat was ik zelf sowieso al niet van plan maar nu heb ik er nog een goede reden voor ook.
De Counter-Strike versie die wij speelden was nog niet helemaal af dus daarover in een volgende PU meer. Rainbow Six 3 belonen we met een mooie score omdat dit een van de meest verslavende games is die ik de laatste paar maanden heb gespeeld. De event driven missies waarbij vijanden steeds op dezelfde plaats staan, zijn goed genoeg voor de singelplayer mode maar als je het spel online speelt wordt het pas echt gezellig.
Zoek me even op als je online bent. Dan knal ik je kapot.



Walgelijk; dan zie ik toch heel wat liever een hond aan 't spit. (RB 3)

"Oké jongens, zet de temperatuur van dat zwembad op 70 graden, dan komen ze er vanzelf wel uit!" (CS)

UBI SOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.UBISOFT.COM

GENRE: TACTICAL SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 + XBOX LIVE • VERWACHT: OUT NOW





LET IT RIP!






SLUIT JE AAN BIJ HET TEAM EN SPEEL ALS TYSON,
KAI OF JOUW ANDERE FAVORIETE BLADEBREAKER!!!

BINNENKORT VERKRIJGBAAR!



ONTWERP JE EIGEN COLLECTIE VAN BEYBLADES, COMPLEET MET BIT BEASTS

ZORG VOOR UITDAGENDE ONTMOETINGEN IN DE ADVENTURE MODE

WORD DE BESTE BEYBLADER IN HET BBA TOERNOOI

www.atari.com www.beyblade.com








ATARI

© HUDSON SOFT/ TAKARA • BEYBLADE PROJECT • TV TOKYO- All Rights Reserved. Licensed by d-rights Inc

©Aoki Takao - BB2 Project - TV Tokyo. Licensed by d-rights Inc. d-rights Developed by Takara Co., Ltd. ©TAKARA CO, LTD. 2003

Manufactured and marketed by ATARI. ALL RIGHTS RESERVED. All trademarks are the property of their respective owners.

" " and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Nintendo ®, GameCube ™ and Game Boy Advance ™ are trademarks of Nintendo Co. Ltd. All rights reserved.

5 DECEMBER • CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

JEROEN | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 9 | SCORE 80

GREGORY HORROR SHOW: SOUL COLLECTOR

In Japan is de Gregory Horror Show een razend populaire televisieshow. Gelukkig kunnen ook wij nu genieten van dit vreemde maar o zo grappige spelletje.

Een survival horror game in een kiddie jasje? Yep, nou ja survival horror is misschien een ietwat overdreven benaming voor dit avonturenspel met in de hoofdrol een wat blokhoofdig mannetje.
De grafische stijl waarin het geheel is gegoten werkt eerder op je lachspieren dan dat het je aan het schrikken maakt.

JAPANSE HUMOR

Misschien heb je de tekenfilm Pecola op FoxKids ooit een keertje gezien, dan heb je een idee van wat je te wachten staat.
Vreemde Japanse humor over vreemde gasten in een hotel waar jij per ongeluk op bent gestuit. Je kan het hotel niet verlaten totdat je van alle aanwezige hotelgasten de ziel hebt weten te bemachtigen.
Dat zielen verzamelen doe je niet door doodleuk op een van de gasten af te lopen en 'm overhoop te knallen.
Nee, je moet voorzichtig te werk gaan want op het moment dat iemand je in de smiezen krijgt, zet ie 't op een lopen.

ZWAKKE PLEKKEN

Je zult achter de zwakke plek van de gasten moeten zien te komen om zo de ziel van hen te stelen. Dus luister je ze stiekem af, gluur je naar ze door het sleutelgat om zo hun intiemste geheimen te ontfutselen. Heb je eenmaal een ziel dan ga je naar je slaapkamer en doe je een tukje om hem zo aan Magere Hein te overhandigen.

MEDICIJNEN

Pas echter op, want het kan zomaar zijn dat de voormalige bezitter van de ziel jou zal straffen en een stukje levensenergie in de vorm van gemoedsrust van je afpakt.
Gelukkig kun je genoeg medicijnen vinden of kopen om van die vervelende hoofdpijn af te komen en een kopje groene thee doet wonderen als je wat neerslachtig bent.
Ook het lezen van een boek is aan te raden als het gaat om je gemoedsrust. Van tijd tot tijd op adem komen in je hotelkamer dus, luidt mijn welgemeende advies.

DRUKKER

En in dat laatste zit nu net de moeilijkheid van het spel. Niet het bemachtigen van de zielen levert de grootste problemen op maar ervoor zorgen dat je niet wordt gepakt door de hotelgasten wiens ziel je al gejat had.
Want hoe meer nachten je in het hotel verblijft, hoe drukker het wordt en dus wordt de kans steeds groter dat je een van de gedupeerde hotelgasten tegen het lijf loopt.
Eng zal het overigens nooit worden, eerder zal er een glimlach op je geconcentreerde gezichtje staan. ◄


"Sorry, al het geld is op meneer. Zoals het spreekwoord zegt: de muizen liggen hier dood voor de broodkast."



"Rustig maar, ik zal Paradise by the Dashboardlight echt nooit meer hardop zingen!"

OUT NOW • LIQUID ENTERTAINMENT • VIVENDI • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.WAROFTHERING.COM

PC

JAN | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | SCORE 77

THE LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING

Na de hack & slash en adventures in Tolkien's universum, kunnen strategen nu Light en Dark spelen in War Of The Ring.

Vivendi heeft de rechten op de boeken van Tolkien en niet op de film en dus moest ontwikkelaar Liquid Entertainment een andere benadering zoeken.
Zo mochten de karakters niet te veel lijken op de hoofdpersonen uit de bioscoop. Het gevolg is dat War of the Ring bijna cartoonesk oogt en automatisch vergelijkingen oproept met Warcraft III.

GOOD & BAD

Toch hebben de makers een aantal aardige twisten aangebracht. Om te beginnen kun je zowel met de good guys als de bad guys spelen en die verschillen subtiel van elkaar. Zo dien je als helpers van Sauron, de grond waarop je bouwt eerst onvruchtbaar te maken.
Dit gaat gepaard met bomen die verrotten en gras dat langzaam verdort en uiteindelijk zwart blakert, een mooi grafisch effect.
De baddies hoeven geen huizen te bouwen om manschappen te huisvesten. Genoeg slavendrijvers ondervangt dat probleem, terwijl de good guys wel gewoon tenten neerplanten om alle units onderdak te verschaffen.

PRIKKELEND

Leuk zijn speelbare heldenunits zoals Frodo, Aragorn en Gandalf, en aan de kant van Sauron verspreid je evil met bijvoorbeeld Saruman.
Deze helden hebben speciale vaardigheden. Zo kan Frodo door The One Ring tijdelijk onzichtbaar worden.
Hoe meer je vecht, hoe meer Fate Points je verdient en met Fate Points kun je spreuken en magische vaardigheden verdienen voor je Heroes.

NIET GEFILMDE AVONTUREN

Voorts hebben de makers juist avonturen uit de boeken gepakt die niet in de film aan de orde kwamen. Zoals battles bij de Tower of the Necromancer en de slag bij Minas Ithil.
Prikkelend zijn de 'places of power' die her en der in de map verscholen zitten. Deze pilaren, standbeelden en andere oude magische sculpturen zorgen voor extra powers en upgrades voor diegene die ze controleert. Vooral in multiplayer vraagt dit extra tactiek.

WIEBELIG

Toch blijven bepaalde foutjes de kop opsteken. De combat gaat naar mijn mening veel te snel waardoor je nauwelijks invloed hebt op de uitkomst van gevechten.
De A.I. is ook wat wiebelig en als je het LotR thema weghaalt, blijft er niet veel meer dan een standaard RTS over. De nadruk op de juiste balans van verschillende type units in plaats van heel veel units (tankkrushes) is dan wel weer prijzenswaardig. ◄


♪ Hoe rook 't Vondelpark vannacht?? ♪


"Ring? Ring? Waar?" "Nee, da's m'n mobieltje eikel!"

SCORE 88 | GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9

Beyond Good & Evil is een parel! Hopelijk komt deze game ook snel uit op de andere systemen want van dergelijke topkwaliteit wil





Dat klinkt en stinkt als m'n vrouw op 't toilet.

BEYOND GOOD

Een game om verliefd op te worden

We volgen de ontwikkeling van Beyond Good & Evil al een tijdje aandachtig. En nu het spel voltooid is, blijkt dat onze intuïtie ons niet in de steek heeft gelaten...

Mei dit jaar stapte ik in het huwelijksbootje. Het was een fantastische bruiloft. Ik kreeg een Limited Edition Xbox, een levensgrote PU met Warcraft III op de cover en J.J. speelde (op drums) samen met mijn vrienden die avond in de gelegenheidsband The Fucking Assholes.
Het was een prachtige dag én nacht...
Toch moet ik bekennen dat ik inmiddels verliefd ben geworden op een andere vrouw dan diegene aan wie ik een half jaar geleden m'n jawoord gaf. Ik ben verslingerd geraakt aan haar volle lippen, haar gevoel voor avontuur, haar heldhaftige optreden en haar stem.
Gelukkig is er geen scheiding aanstaande; mijn ontrouw betreft namelijk een vrouwelijk gamecharacter. Haar naam is Jade en ze is de sprankelende heldin van Beyond Good & Evil.

DUISTERE DOMZ

Vanaf het moment dat ik de eerste bewegende beelden van Beyond Good & Evil zag, heb ik mijn hart verloren aan Jade en haar vrienden op planeet Hillys.

Het spel is een action-adventure dat zich afspeelt in een verre toekomst. De makers hebben, met Michel Angel aan het roer, een unieke wereld geschapen met karakters die je direct in je hart sluit.
Het verhaal gaat over de planeet Hillys die wordt aangevallen door de buitenaardse DomZ. Dit duistere buitenaardse ras lijkt te worden tegengehouden door de Hyllian legermacht (de Alpha Sections), maar al snel blijkt dat er meer aan de hand is.
Als je helemaal carte blanche door het verhaal wilt worden verleid, skip dan nu naar de volgende alinea, want er volgt nu een spoiler. Oké? Je bent er nog? Dan licht ik nu een tipje van de sluier verder op.
Jij speelt Jade; de 20 jarige babe van deze game en je treedt toe tot The IRIS Network; oftewel, het verzet. Met behulp van je fotocamera moet je bewijs verzamelen waaruit blijkt dat de DomZ geïnfiltreerd zijn op Hillys en dat de Alpha Section niets meer dan marionetten zijn van de DomZ. Als vervolgens steeds meer mensen gekidnapped worden en ook Jade's eigen vrienden verdwijnen, wordt haar rol steeds belangrijker.

PARELS

Beyond Good & Evil is op papier een action-adventure maar in de praktijk is het veel meer dan dat. Net als Zelda's laatste avontuur op de Cube, ligt ook hier de gameplay open. Uiteraard word je gestuurd door een overall verhaallijn en de gebeurtenissen die elkaar opvolgen, maar toch is er de illusie van een bijna GTA-achtige free roaming in de wereld van Hillys. Die wereld bestaat namelijk uit allerlei eilanden en met je hovercraft vaar je naar verschillende locaties. Je kunt je hovercraft upgraden met onderdelen en wapens, en je kunt meedoen aan races. Je bezoekt onderweg onderwater grotten op zoek naar unieke beesten of verstopte parels.
Dit vormt sowieso een wezenlijk onderdeel van de gameplay want met je fotocamera moet je tijdens het spel zoveel mogelijk verschillende dieren fotograferen. Overal waar je komt, duiken vreemde wezens op, maar ook je vrienden en kennissenkring bestaan uit haaien, varkens, neushoorns en stieren, dus kiek die ook als je slim bent.
Heb je een filmpje vol, dan overhandigt het Science Center je een blauwe parel en die gebruik je als betaalmiddel. Ook kun je parels winnen met een waterrace, door te gokken in de lokale kroeg of door een vulkaankrater te onderzoeken.
Je fotocamera doet bovendien dienst als verkapte sniperrifle waarmee je vijanden van afstand bestookt of onbereikbare schakelaars omzet.



"Vraagt dat jochie aan de slager, 'heeft u ook varkenspootjes'. Hahahaha."



Jade lijkt me een goede deelnemer voor aan de kopspijkerstafel.

> "NOOIT KRIJG JE HET IDEE DAT DE MAKERS PLATGETREDEN PADEN BEWANDELD HEBBEN."

UBISOFT • TEL: 030-6629110 • HTTP://BEYONDGOODEVIL.COM/US/MAIN.PHP

iedereen kunnen genieten.



Echt zo'n vrouw die het goed vindt dat haar man halve dagen werkt, als ie maar hele dagen wegblijft.

"Sssssst, wacht nog effe. Misschien zwijnen we en zien ze ons niet."

& EVIL

COSMETISCHE INGREEP

Jade heeft tijdens het ontwikkelen van de game een kleine cosmetische ingreep ondergaan. Van een nonchalant, typisch Franse dame met een lekker warrig kapsel veranderde ze in een iets stoerder vrouwtje met een haarband, een groene broek en een naveltruitje. De opmerking dat Jade in een coole bitch zou zijn veranderd, snijdt in mijn ogen absoluut geen hout. Tijdens het spel ging ik me in ieder geval echt hechten aan Jade en haar side-kicks en de voice-acting is top. Het is goed te zien dat er eindelijk weer eens een vrouwelijk gamecharacter opstaat dat kan uitgroeien tot een icoon.



Voor Na

SIDEKICKS

De meeste ontwikkelaars die verschillende genres en speelstijlen met elkaar combineren, komen met een spel dat nergens in uitblinkt; het is van alles wat en vaak net niks. Voor Beyond Good & Evil geldt dat allerminst. Of je nu Alpha Section's besluipt (sneaken), van de ene lopende band naar de andere springt (jump & run), alien spiegelpilaren ronddraait om een lichtpatroon te creëren (puzzelen) of met krijsende reuzeninsecten op de vuist gaat (combat); alles klopt in het BG & E universum, nergens voelt het geforceerd aan.

Fraai zijn ook je twee sidekick's; het varken Pey'j (spreek uit 'page') en Agent H.

Pey'j vergezelt je het eerste deel van het spel gewapend met zijn steeksleutel, daarna zal de kloeke en komische geheim Agent H je bijstaan. Dat is niet alleen leuk maar ook noodzakelijk. Zo kan de één een liftschakelaar omzetten zodat jij naar boven kunt klauteren en de ander je helpen met een superaction tijdens combat. Dat stelt Jade weer in staat om in slow motion vijanden weg te meppen en als projectielen te gebruiken om bepaalde puzzels op te lossen.

ONTROEREND

Beyond Good & Evil heeft een soort onbeholpen cartoony stijl die technisch niet het beste is dat je ooit hebt gezien, maar het weet de fantasiewereld fris, origineel en vooral overtuigend neer te zetten. Nooit krijg je het idee dat de makers platgetreden paden bewandeld hebben. Daar komt bij; de wereld leeft echt. In het water varen boten, er zwemmen vissen, sterren flonkeren aan de hemel, grappige vliegmachientjes fladderen voorbij en wolken drijven over.

Het geeft het spel tonnen charme die samen met de afwisselende, spannende, humoristische en ontroerende gameplay van Beyond Good & Evil een waar pareltje maken. ◄

EINDBAZEN

Level- en eindbazen dragen vaak voor een belangrijk deel bij aan de sfeer en het succes van een game, en ook in Beyond Good & Evil zijn meerdere van deze rakkers aanwezig.

Erg grappig is dat wanneer je naar de Black Isle reist, je op een gegeven moment over een gevlekte boomstam heen rent. Het spel hint hier naar de dingen die komen gaan en ja hoor, de 'boomstam' blijkt even later een enorme hapgrage, vliegende slang!

Ook de overall eindbaas is subliem. Het is tijden geleden dat ik zo'n leuke eindbaas heb meegemaakt. En nee, meer ga ik natuurlijk niet verklappen!

GENRE: PLATFORM - ACTION ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW / PC 4 DECEMBER / XBOX - NGC Q1 2004

OH KOM ER EENS KIJKEN...

Welke games willen wij in onze schoentjes of onder de boom?

Tijdens de laatste redactievergadering liep het bijna uit de hand toen beslist moest worden wie Prince of Persia mocht reviewen. Het is namelijk echt niet zo dat alle testers zomaar alle nieuwe games gratis thuisbezorgd krijgen.
De heren staan dan ook met geknepen billen te hopen dat ze dit jaar zoet genoeg zijn geweest om van Sint en de Kerstman de nodige top games te mogen ontvangen. De lijstjes zijn in ieder geval bij de bejaarde baardmansen ingeleverd.
Ps. Games als Half-Life 2 en Doom 3 staan er niet bij omdat zelfs de kerstman te vroeg komt om die nog in z'n sleetje mee te kunnen nemen.
PsPs. Sinterklaas wordt door de redactie in familiekring gevierd omdat Jan té graag voor iedereen een gedicht wil schrijven maar met kerst maken we er altijd een gezellige boel van met veel gezang, koffie, hete chocolade en Asser kruidkoek.



JAN JOHAN

1) CALL OF DUTY
Zo heftig, dat ie nog dagen in je hoofd rond blijft spoken.
2) MARIO KART: DOUBLE DASH
Het zijn toch niet voor niets feestdagen?
3) PRINCE OF PERSIA
Woorden schieten te kort.
4) MAX PAYNE 2
Het ultieme avontuur voor de donkere dagen rond Kerst.
5) TOP SPIN
Ik verlies van iedereen, maar dat kan de pret niet drukken. Zegt dat niet genoeg?

BORIS

1) PRO EVOLUTION SOCCER 3
De beste voetbalgame ooit is nu nog beter. Jammer dat ie niet online is.
2) TOP SPIN
Virtua Tennis via Xbox Live en het heet Top Spin. Dit wordt de shit.
3) RAINBOW SIX 3
Xbox Live maakt dat ik deze game wil spelen. ik wil het ik wil het ik wil het.
4) MAX PAYNE 2
Hij is nóg beter dan deel 1, so I rest my case.
5) DOG'S LIFE
De meest originele adventure game sinds jaren. Woef!

STEVEN

1) MARIO KART: DOUBLE DASH
De enige van deze games die ik over een paar jaar nog steeds zal spelen.
2) FINAL FANTASY X2
Ik heb zwaar een nieuwe FF fix nodig (trillende handen)... ook al wordt er ditmaal gedanst.
3) F-ZERO GX
Eindelijk weer eens een uitdaging. F-Zero rules!
4) PRINCE OF PERSIA
Action/Adventure op zijn best! Dit wordt doorhalen.
5) JAK II
Fun anyone? Yes please!



SKATE

1. PRO EVOLUTION SOCCER 3
Nee, ik ga nu echt niet meer uitleggen waarom.

2. PRINCE OF PERSIA
Een absolute top action adventure om de koude dagen mee door te komen.

3. JAK II
Platform in topvorm

4. MAX PAYNE 2
Voor zover ik weet is ie net zo goed, zo niet beter dan z'n voorganger. Dus…

5. SUDEKI
Als deze game niet onder de kerstboom ligt, ben ik bang dat ik de kerstman neer ga moeten knallen.

JEROEN

1) PRINCE OF PERSIA
Speelt als het sprookje duizend en één nacht.

2) VIEWTIFUL JOE
Dit is een kunststukje en dat mag je niet missen.

3) MARIO KART DOUBLE DASH
Met de hele familie om de Cube deze Kerst.

4) TOP SPIN
Dat worden weer lange nachten op Xbox Live.

5) LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
Met alle delen in de kast mag deze niet ontbreken.

JAN

1) MAX PAYNE 2
De coolste actiongame van 2003! Pijn is fijn!

2) PRINCE OF PERSIA
Nooit eerder werd een klassieker zo goed gereanimeerd. Driewerf hulde!

3) CALL OF DUTY
De meest indrukwekkende WO II shooter tot op heden.

4) STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
Beste Star Wars game ever! Punt uit

5) SSX 3
Wintersport zit er dit jaar niet in maar SSX 3 maakt veel, zo niet alles goed.



ED

1) NEED FOR SPEED UNDERGROUND
Met m'n Laguna durf ik 't niet, maar dit komt heel dichtbij 't echte straatracen.

2) WRC 3
De beste rallygame… na Colin, natuurlijk.

3) SSX 3
Dé game om vast in de sfeer te komen voor m'n wintersportvakantie.

4) PROJECT GOTHAM RACING 2
Met aangepast Kudo-systeem bevalt ie me nog beter.

5) TOP SPIN
Dé game om het tennisloze winterseizoen mee door te komen.

NIELS

1) NEED FOR SPEED UNDERGROUND
Met de komende gladheid en mijn weggedrag is het beter mijn racecapriolen even naar de huiskamer te verplaatsen.

2) TOP SPIN
Als retired prof eindelijk weer eens schitteren in een echte tennisgame.

3) T.H.U.G.
We blijven sportief bezig, tenminste als je je ballen op een stang pletten tot die categorie rekent.

4) SSX 3
Weer sport?! Goed, goed, ik geef het toe, na de kerst moet het buikje eraf zijn van mijn vriendin.

5) TIGER WOODS PGA TOUR 2004
Ooit door Youp knikkeren voor volwassenen genoemd, maar de ideale bezigheid om te kunnen zeggen dat je sport terwijl er geen zweetdruppeltje aan te pas komt.

JURJEN

1) PRINCE OF PERSIA
Sprookjesachtige omgevingen, betoverend soepele gameplay.

2) VIEWTIFUL JOE
Dit soort innovatieve kunstwerkjes zou ik graag vaker zien.

3) GRABBED BY THE GHOULIES
Rare blijkt weer prima in vorm met dit zeer vermakelijke spookspel.

4) MARIO & LUIGI
Een nieuw avontuur in de stijl van Mario RPG en Paper Mario - need I say more?

5) SONIC HEROES
Dit zou wel eens de leukste Sonic tot op heden kunnen worden.



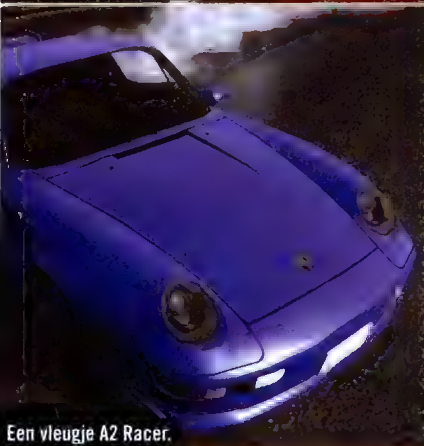
REVIEW

PROJECT GOTHAM RACING 2

SCORE **91** | GRAPHICS **10** | REPLAY **9** | GAMEPLAY **9**

Met DTM Race Driver de beste asfaltracer op de Xbox, waarbij Project Gotham 2 de fraaiere en meer arcade-achtige is. Hier scoor je


Een snufje Driver.


Een vleugje A2 Racer.



Een mespuntje Ferrari F355 Challenge.

Ruim anderhalf jaar heeft Bizarre Creations kunnen sleutelen aan het vervolg op Project Gotham. Grafisch zie je het resultaat van het noeste werk meteen, maar hoe zit het met de gameplay?

Ik zei het al bij deel 1 en ik zeg het nu weer: Project Gotham Racing 2 is grafisch met afstand de mooiste racegame ooit gemaakt. De racer heeft een werkelijk bizar gevoel voor detail, zowel wat betreft wagens als omgevingen. Ik weet zeker dat je af en toe even het oog voor de weg verliest dankzij de visuele hoogstandjes langs de kant. Jammer is wel dat de prachtige steden waarin de races zich afspelen, niet echt leven. Een belangrijke oorzaak daarvan is het ontbreken van volk. Een bewuste keuze aangezien Bizarre Creations het bespottelijk vond om lelijke platte bitmap-peeps neer te zetten in fotorealistische 3D steden.
Begrijpelijk, maar die keuze heeft er wel toe geleid dat je letterlijk en figuurlijk door spooksteden rijdt, temeer de graphics qua kleurenpalet niet bepaald van het scherm afspatten. Je kunt me nu een verzuurde zeikerd noemen maar check dan eens de nieuwe Need for Speed; die game spattert en funkt wel.
Aangezien dit aspect het racen niet echt beïnvloedt en ik ernstig onder de indruk ben van het grafische kunstje dat men geflikt heeft, geef ik de game de volle mep. In de hoop en verwachting dat de steden bij deel 3 zullen bruisen.

GESLEUTELD

De gameplay van PG2 is in de basis niet echt veranderd. Nog steeds kent het een singleplayer met Arcade Racing, Time Attack en een Kudos Challenge plus een multiplayer die op Xbox Live draait. Yes! Voor een oordeel hierover pass ik je echter door naar Jeroen, die de game zal testen als er zich wat meer volk op de weg bevindt.

CHALLENGES

De diverse challenges. Waardering: 1 tot 5 sterren.

Hot Lap: Leg 1 ronde in een bepaalde tijd af. In hoge moeilijkheidsgraad ben je met één fout de lul. ★★★★

Timed Run: Leg bepaald aantal rondes binnen bepaalde tijd af. Nog leuker dan Hot Lap omdat je nu een paar rondes geen fouten mag maken. ★★★★★

Street Race: Zorg dat je op een bepaalde plek eindigt. Prima A.I. zorgt voor heftige wedstrijden. ★★★★

One on One: Minste mode. Ben je 'm voorbij, wat dan... ★★

Cone Challenge: Pas toen ik deze challenge met viewpoint vanachter het stuur ging spelen, zag ik in dat hier veel van je skillz verlangd wordt. Gewoon tussen twee pionnetjes doorrijden is dan niet genoeg meer. ★★★

Overtake: CPU's bevinden zich steeds op een bepaalde afstand van elkaar. Je dient ze een voor een naar binnen te hengelen. Verbeterde versie van One on One. ★★★★

Speed Camera: Best lastig maar saai. Rij zo hard mogelijk langs een camera. Nieuwe mode die Topspeed van deel 1 vervangt en weinig toevoegt. ★


Een drupje Porsche Challenge Unleased.



MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.BIZARRECREATIONS.COM/PGR2/PGR2.HTM

eker mee op feesten en partijen.

CT GOTHAM 2

VIRTUELE VAKANTIEFOLDER

Op vakantie deze zomer naar een mooie stad? Koop de virtuele vakantiefolder genaamd Project Gotham racing 2 en verken de steden Washington DC, Chicago, Long Beach, Parijs, Florence, Barcelona, Stockholm, Edinburgh, Moskou, Lyon Sydney, Hong Kong en Yokohama.
Ik ben in een paar steden geweest en het lijkt allemaal eng goed. Zo kon ik de apotheek in Florence waar ik ooit vloeistof voor mijn ontstoken ogen (plaats je gezicht nooit te dicht bij een campinggasbrandertje) haalde, feilloos vinden. Je zou bijna gaan vermoeden dat zelfs de straattegels precies op de goede plek liggen.



Een korreltje Mafia.

TOP 5 STEDEN

1. Florence: nauwe straatjes en scherpe bochten eisen alles van je rijvaardigheid.
2. Edinburgh: smalle straten zorgen dat je inhaalacties echt goed dient te plannen.
3. Nurburgring: wat een beloning als je goed werk hebt afgeleverd.
4. Moskou: dé stad voor top snelheden.
5. Long Beach: heerlijk inhalen op strakke wegen vol uitremplekken.

DE DIVERSE KLASSEN

Compact Sport series
Sports Convertible series
Coupé series
Sport Utility series
Pacific Muscle series
Roadster Series
Classic series
Sports Coupé series
American Muscle series
Super Cars series
Grand Touring series
Track Special series
Extreme series
Ultimate series

Arcade Racing en Time Attack spreken voor zich, waarbij het leuk is dat jouw tijden op de diverse tracks steeds geupload worden naar Xbox Live. Zo kun je zien tot welke klasse je behoort.
Echter, een beetje racer gaat voor de Kudos Challenge, waarin je je uiteindelijk opwerkt naar het wrede wagenpark van de Ultimate Series. Aan dit concept heeft BC wél gesleuteld. Allereerst vond de developer dat de nadruk in deel 1 te veel op het slippen en sliden lag, met als gevolg dat de puristen (waartoe ik behoor) de game op den duur vlak en onrealistisch vonden.
In deel 2 word je niet alleen beloond voor goed slipwerk, maar ook voor het volgen van de juiste lijn of voor het schadeloos afleggen van een bepaalde sectie van de track. Jammer trouwens dat schade wederom geen merkbare gevolgen op de rijstijl heeft.
Alhoewel de fraai in beeld gebrachte schade (PG2 heeft het meest uitgewerkte schademodel van alle racegames) niks met het weggedrag van de wagen doet (en dat vind ik wel jammer), is het toch zaak strak te rijden. Je krijgt namelijk Kudos voor het vermijden van de vangrail. Een slimme oplossing van BC die casual gamers niet zal afschrikken. Schadevrij rijden is nu een bonus en niet een must.

OUDE OMA'S

Voor de leken, in de Kudos Challenge rij je steeds met een bepaalde klasse wagens waarmee je een aantal race-onderdelen dient af te leggen.

> "IK WEET ZEKER DAT JE AF EN TOE EVEN HET OOG VOOR DE WEG VERLIEST DANKZIJ DE VISUELE HOOGSTANDJES"

Win je alle challenges, dan unlock je een nieuwe klasse. Een paar wagens (de game kent 92 verschillende auto's) zijn steeds unlocked, de rest kun je kopen met Kudos die je verdient door goed te rijden.
Bij elk onderdeel is de moeilijkheidsgraad zelf instelbaar waardoor de game toegankelijk is voor elke doelgroep. Je 98-jarige oma wint alles in de stalen challenges, terwijl cracks dagen zoet zullen zijn met de platina-races.
De A.I. is grotendeels perfect, met de toevoeging dat ik soms toch weer te maken had met doldrieste CPU-acties. Ik wil niet stellen dat de wagens een vaste route volgen, want hoe vaak je een race ook opstart, het verloop is steeds weer anders maar ze houden af en toe weinig rekening met jouw acties. Zo werd ik bij inhaalacties vaak van de weg geramd, terwijl elke normale automobilist mijn hogere snelheid goed zou inschatten.
Een belangrijke verbetering is het gevoel van snelheid, die ligt nu op een acceptabel niveau en vervolmaakt het prima racegevoel dat Project Gotham 2 op alle fronten biedt. ◄



Een toefje Gran Turismo.

GENRE: RACEN • SPELERS: 1-4 • VERWACHT: 28 NOVEMBER

Het lot van de mensheid rust op Homer zijn schouders.... DOH!

"Best. Simpsons Game. Ever"

- Electronic Gaming Monthly







- Ga te voet of met de wagen op verkenning in Springfield
- 56 missies doorheen 7 uitdagende levels
- Kruip in de huid van je favoriete personage uit de reeks
- Meer dan 40 unieke voertuigen
- Multiplayer tot 4 spelers.



Red Springfield

www. thesimpsons-hitandrun.com


PlayStation.2









RADICAL ENTERTAINMENT

The Simpsons TM & © 2003 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. Fox Interactive, The Simpsons, The Simpsons Hit and Run and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. «PlayStation» and the «PS» Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. TM, © and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

[illegible] PLAYSTATION 2

JEROEN | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 74

HARDWARE: ONLINE ARENA

Ik heb een keer in een Leopard tank gezeten, of het de 2A5 of 2A6 was, is me in de opwinding een beetje ontgaan, maar het was een bijzondere aangelegenheid.
Ik zat op de plek van de chauffeur waar normaal gesproken de meneer van de cavalerie zat die mij het een en ander uitlegde.
Het was een klein mannetje, net als autocoureurs zeg maar, en dat was geen toeval want binnenin die dingen is het een krappe bedoening. Van buiten gezien zijn het echter imposante dingen en destructief ook. Ik dacht bij het spelletje Hardware dan ook meteen terug aan die dag op Landmachtbasis Seedorf. Helaas zag ik weinig in het spel terug van wat ik tijdens mijn bezoek aan de kazerne had ervaren.
Hardware is een online only spel met pantservoertuigen, verkenningsvoertuigen en snelle, goed bewapende jeeps die elkaar in een afgebakend gebied met zware wapens te lijf gaan.
Mindless fun zullen we maar zeggen, jammer alleen dat het evenwicht een beetje zoek is. De verkenningsvoertuigen zijn namelijk de beste keus, ze zijn zowel snel als dodelijk. Maar ach, voor het prijskaartje dat aan Hardware hangt (± € 40), hoor je ons niet al te hard klagen.

OUT NOW • EA SPORTS • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589888 • WWW.EAGAMES.NL — PLAYSTATION 2 / PC / NGC / XBOX

JEROEN | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 78

NBA LIVE 2004

Paradepaardje van EA's NBA Live is de zogenaamde 'freestyle controle' en ook dit jaar zit het schijnbewegingspookje er weer in. Met de rechterstick zet je tegenstanders op het verkeerde been en probeer je tegelijk ervoor te zorgen dat je langs ze kunt glippen.
Maar er is ook iets opmerkelijks te melden; een nieuw schietsysteem heeft zijn intrede gedaan. Zo zal in deze 2004-versie je speler vanuit zijn dunk/lay-up animatie overgaan in een schijnbeweging om te voorkomen dat de bal uit zijn handen wordt gemept. Leuk bedacht, helaas neigt een speler er nu steeds meer toe om daadwerkelijk contact op te zoeken en dus resulteren vrije scoringskansen regelmatig in krampachtige missers, en dat terwijl de fout van de tegenstander onbestraft blijft.
Ook vreemdsoortige beslissingen van scheidsrechters, slechte collision detection en spelers die dankzij een wat matige A.I. hun goede lijnen niet lopen, werkten soms op m'n zenuwen.
Daarentegen zijn de leuke nieuwtjes en extraatjes een pluim waard en ook de nieuwe Dynasty mode waarin je jouw favoriete team kunt beheren, is een welkome extra.
NBA Live 2004 is en blijft een vermakelijk basketbal game voor de wat minder serieuze liefhebber.

[illegible] — PS2 / GAMECUBE / XBOX / PC / GBA

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 6 | SCORE 60

THE HOBBIT

The Hobbit is Tolkien's proloog op z'n magnum opus In De Ban Van De Ring. In deze voorgeschiedenis leren we de jonge Bilbo Baggins kennen die een avontuurlijke reis maakt en bij toeval op de One Ring stuit.
The Hobbit was veel meer een sprookje dan de daaropvolgende dramatische en epische trilogie, maar om er daarom dan maar een soort Bobo-variant van te maken, gaat me iets te ver.
In principe is The Hobbit een platformgame annex action-adventure waarin het verhaal van The Hobbit wordt naverteld en vervolgens wordt overgoten met een (te) dikke aaibaarheidsfactor.
Bilbo ziet er uit als een handpop uit Sesamstraat met een fout kapsel en de Orcs en Goblins ogen als boze puppy's die hun zin niet krijgen. De game slaat duidelijk te ver door in zijn liefelijk ogende stijl.
Als je het The Hobbit thema wegdenkt, hou je sowieso een middelmatig platform-adventure over waarvan de stroeve controles en de bleke ingame graphics (alleen de tussenfilmpjes zijn erg sfeervol) ook niet echt om over naar huis te schrijven zijn.
De intenties van deze titel zullen ongetwijfeld erg goed geweest zijn, maar om Tolkien nu te 'verDisneyen', dat lijkt me toch niet de bedoeling?

OUT NOW • EDEN • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.KYA-GAME.COM — PLAYSTATION 2

JEROEN | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | SCORE 73

KYA: DARK LINEAGE

Met Jak II dat inmiddels in de shops ligt en Ratchet & Clank 2 dat er aan zit te komen, hebben we de top van de PS2 platformgames wel te pakken. Tel daar het ijzersterke Beyond Good & Evil bij op en we hebben een mooi trio dat ons hartje tijdens de koude december maanden ongetwijfeld zal verwarmen.
We hadden zelfs een mooi kwartet kunnen hebben, ware het niet dat Kya, het grappige platformavontuur van Atari, met name qua inventiviteit tekort komt vergeleken met de drie eerder genoemde spellen.
Kya is een bijzonder vermakelijk platformspelletje dat alles doet wat alle andere spellen in hetzelfde genre ook doen. Wederom lekker muntjes verzamelen, groene bolletjes sparen, beetje vechten, simpele puzzels oplossen, noem het maar op en het zit erin.
Leuk aan Kya is de invloed van de wind, waardoor je je af en toe als het ware skydivend door de levels heen werkt. Leuke toevoeging maar naar mijn mening wordt er verder te weinig mee gedaan. Kya: Dark Lineage biedt weinig verrassends maar de game heeft het bekende platformrecept smakelijk uitgewerkt waardoor de echte liefhebbers van dit genre zich er geen buil aan zullen vallen.

SCORE **86**

GRAPHICS 8 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8

Empires: DotMW behoort dankzij de veelzijdigheid en de hoge replaywaarde absoluut tot de top binnen het genre! Die gasten op de

Empires: Dawn Of The Modern World is misschien wel de meest onopvallende grote game die momenteel in de winkels ligt. RTS fans moeten dit historisch authentieke epos dan ook zeker bekijken.

TIJD: 15:00 uur (oorspronkelijk 14:00, maar Skate was te laat).
LOKATIE: VNU gebouw, Haarlem, 4e verdieping.
GEBEURTENIS: Redactievergadering PU, tevens uitzetten van games voor het nieuwe nummer.

Nadat we hebben geworsteld, gevochten en uiteindelijk geloot om wie Prince Of Persia mag reviewen voor PU 12, komen we bij de PC games aan. Altijd een mooi moment omdat ik deze sectie voor een groot deel bewaak. Het merendeel van de mannen binnen de PU-gelederen zijn op shooters na niet echt down met PC games. Alleen Boris wil naast zijn dagelijkse potje BF 1942 nog wel eens een RTS spelen. En als het oorlog/schieten behelst, is J.J. graag van de partij.

Het merendeel van de PC games belandt echter bij "PC-geek Meijroos" op zijn bord, zoals Niels me ooit omschreef aan een buitenlandse publisher (bedankt, baas).

Dat lijkt leuk, al die PC games, maar ik moet vaak extra hard knokken voor paginaatjes. De Vice City's, de Jak & Daxter's en de Mario's van deze wereld krijgen standaard veel ruimte, maar voor sommige sims of RPG's moet ik op de barricades willen ze niet gedegradeerd worden tot kortje.

EMPIRES: DAWN OF

PIJNLIJKE GESCHIEDENIS

Rick Goodman heeft een neus voor historische wapenfeiten die we eigenlijk liever niet willen weten. Zoals het katapulteren van met pest besmette koeien in een vijandelijk kamp. Walgelijk, maar doeltreffend.
Nog zo'n fraai staaltje 'menselijkheid': De Russische Commissar. Dergelijke Commissar waren onderdeel van het Rode Leger en hadden als taak de soldaten onder druk te motiveren. Dit deden ze door eigen soldaten voor de ogen van hun kameraden neer te schieten zodat de overige manschappen extra fanatiek zouden vechten voor Moeder Rusland. Deze tactiek werd veelvuldig toegepast tijdens de strijd tegen de Duitsers in 1943. Hoe pijnlijk kan geschiedenis zijn?



"Hé eikels! Ik zei ACHTER het schild dekking zoeken!"



"Hebben jullie ook zo'n hekel aan die loodzware pakken? Het enige voordeel is dat je aambeien een stukkie terug worden geduwd."

STAINLESS STEEL STUDIOS • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076 - 5484848 / WWW.EMPIRESDAWNOFTHEMODERNWORLD.COM

edactie snappen het gewoon niet.

IN DE BRES

Zo ook het geval bij Empires: Dawn Of The Modern World. Deze historisch accurate RTS-sim stond ingedeeld op een halve pagina. De nieuwe titel van Stainless Steel Studios was in Amerika, Engeland en Duitsland goed voor covermateriaal maar tijdens de PU vergadering was het enthousiasme ver te zoeken. Jeroen werd er niet koud of warm van, Boris zat te spelen met zijn nieuwe GSM, Steven keek met een lege blik voor zich uit, Niels mompelde iets van 'zegt me niets' en Skate... zat op het toilet!
Was er dan niemand die het voor deze game opnam? Jawel, één dappere RTS speler bleef wars van hippe en heersende trends in de bres springen voor deze titel. Ondergetekende laat zien waarom je, als fan van het genre, Empires: Dawn Of The Modern World, niet mag missen. *(Zo, en dan nu graag de review Jan-Ed)*

1000 JAAR OORLOG

In het kielzog van Rise of Nations presenteert Stainless Steel Studios haar nieuwe game. Een hernieuwd beschavingsoffensief en min of meer de officieuze sequel van leaddesigner Rick Goodman's (co-designer Age Of Empires) Empire Earth.
VOOROORDEEL BORIS: Age Of Empires, Empire Earth, Empires: Dawn Of... het is toch allemaal hetzelfde?
Aan de oppervlakte lijkt dat zo, maar gelukkig is dat hier alles behalve het geval. Empires: DotMW laat (in

THE MODERN WORLD

Duizend jaar oorlog

tegenstelling tot Empire Earth) 'slechts' de belangrijkste, bekendste strijdtonelen tot leven komen. Daardoor is er veel meer ruimte voor de verschillen tussen de beschavingen en de tijden waarin gevochten wordt.
De game speelt vanaf het jaar 950 na Christus tot aan 1950, met als speerpunten de Middeleeuwen, de eeuw van het buskruit, de Imperial Age, WO I en WO II. Duizend jaar oorlog dus. Het mooie van deze game is dat de verschillende beschavingen nu eens echt verschillend zijn en ook verschillende tactieken vereisen.

VOOR- & NADELEN

VOOROORDEEL JEROEN: Wat maakt deze titel nu zo anders? Is er wel vernieuwing? Volgens mij staat het genre stil.
De basisprincipes die we uit iedere RTS kennen zijn ook hier aanwezig. Alleen de gameplay verhaalt zich daadwerkelijk anders. Je kunt een random map kiezen en dan door de vijf tijdperken heen spelen tegen zeven door de computer gestuurde tegenstanders. Of je speelt verhalende campagnes, gebaseerd op militaire helden als Richard Lionheart, Admiral Yi of General Patton. Deze campagnes maken gebruik van bekende historische gebeurtenissen en veldslagen.
En nogmaals, de beschavingen onderling verschillen enorm. Ieder volk kent Economic Abilities, Military Abilities, Classified Projects en Special Units. Bij de Franken is een Economic Ability bijvoorbeeld een Mijngilde waardoor extra arbeiders meer kunnen mijnen. Een Militair Ability bij de Franken is dan bijvoorbeeld Militie; waardoor boeren omgeturnd worden tot soldaten. Een Classified Project van de Franken is het Embargo en als Special Units moet je denken aan een Kardinaal of een Kruisvaarder. Zo heeft ieder volk vooren nadelen op economisch en militair gebied.

DETAILS

VOOROORDEEL J.J: De graphics ogen vaak wat vierkant in dit genre.
Daar heb je een punt, maar je kunt dan wel weer tot in het absurde inzoomen, waarbij je alles bijna vanuit een soort Tomb Raider achtig perspectief beziet, third-person dus. Aangezien het er niet om gaat er zoveel mogelijk mannetjes uit te poepen maar veel meer om de juiste samenstelling van verschillende units, voel je je daadwerkelijk betrokken bij je units, in plaats van ten strijde te trekken met anonieme legers. Dit wordt nog eens versterkt door de verhalende campagnes met historische helden.
De graphics kennen veel detail maar de texturen ogen wel wat bleekjes. Maar als je de wereld vanuit een traditioneel RTS perspectief bekijkt (schuin van boven), ziet het er allemaal smakelijk uit. Let bijvoorbeeld maar eens op de spiegeling van het water, de wapentekens op de schilden of de rangen op de uniforms; details all over the place.

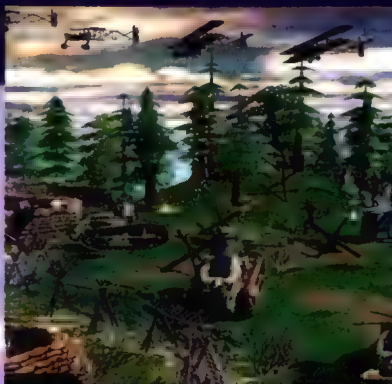
> "HET MOOIE VAN DEZE GAME IS DAT DE VERSCHILLENDE BESCHAVINGEN NU EENS ECHT VERSCHILLEND ZIJN."

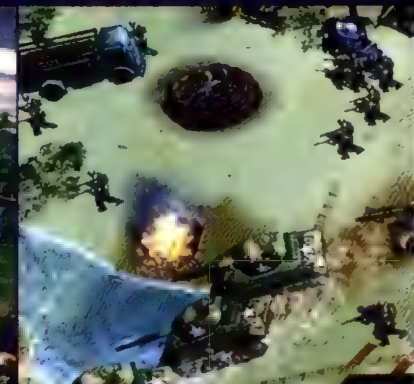
POPULAIR?

VOOROORDEEL NIELS: De doelgroep voor deze game is niet groot.
Fout! Een Activision medewerker wist me te vertellen dat men verwacht van Empires drie keer zoveel exemplaren te verkopen als van Doom III. De markt voor RTS games is nog steeds enorm populair onder PC gamers. Misschien is het genre niet zo cool als shooters; de goede games worden massaal gespeeld, en dat zal ook gebeuren met Empires; DotMW.
Deze game is misschien niet sexy, de battles druipen van de gameplay. En voor wie het genre ooit heeft losgelaten omdat alle games op elkaar leken, is dit het juiste moment om weer in te stappen. ◀


Ik heb 't eerder gezegd, maar ik vind 't zo knap hoe ze door met hun paarden achteruit te lopen, de vijand op een dwaalspoor brengen.


"Neem ze allemaal gevangen mannen. Tjonge, dat slaapmiddel in hun kartoffelsalade was een geniaal idee."


Een beetje slimme marketingdude had '16.00 uur, tijd voor Cup-A-Soup' achter die vliegtuigjes gehangen.


Je ziet; onze beschaving is er een stuk op vooruit gegaan door de eeuwen heen.

GENRE: RTS-SIM • AANTAL SPELERS: 1-8 • VERWACHT: OUT NOW

READ ABOUT IT IN G Booster game&fun mega-zine

KYA DARK LINEAGE

THE SKY USED TO BE THE LIMIT...

NOW IT IS YOUR WEAPON.

PlayStation 2 KYA DARK LINEAGE ATARI

TAKE A FREE FALL





PlayStation®2

ATARI

KYA © 2003 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. Developed by Eden-Studios. The Atari trademark and logo are the property of Atari. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

[illegible] XBOX / PLAYSTATION 2 / NGC

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 8 | SCORE 78

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

Buffy is back and this time she is bringing some friends, om maar eens een Amerikaanse filmslogan aan te halen.
En inderdaad; naast het gegeven dat je voor een tweede keer met de blonde vampierendoodster op stijlvolle wijze baddies door het beeld trapt, op hun mismaakte koppen ramt of met een houten staak het hart doorboort, speel je ook met andere leden van de Buffy crew. Willow, Xander, Spike, Faith en Sid verschijnen ten tonele en de game wisselt daarbij steeds van perspectief. Zoals je mag verwachten vecht ieder karakter weer net even anders. Zo moet Xander het vooral hebben van zijn kicks en zijn kruisboog, Willow daarentegen maakt weer meer gebruik van magie.
De singleplayer campagne wordt smakelijk geserveerd met genoeg ingrediënten om zowel de fans als de allround gamer te plezieren. Bovendien voegen de multiplayer onderdelen de nodig fun toe. Zo is er een mode waar je elkaar uit een pentagram moet trappen en eentje waarbij je meer demonen voor hun kont moet schoppen dan je medespeler. Eurocom heeft bovendien de controle wat aangescherpt waardoor de combat snel en soepel uitvoerbaar is.
Een leuke afsluiter derhalve, want een derde deel ligt niet in de lijn der verwachtingen.



4 DECEMBER • EA GAMES • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL — PC

JAN | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 80

COMMAND & CONQUER GENERALS: ZERO HOUR

Voor de onvermijdelijke expansionpack voor C&C: Generals gaan de makers terug naar hun originele idee. In eerste instantie wilde men namelijk bij Generals de speler laten kiezen uit verschillende Generaals om zo uiteenlopende speelstijlen te creëren; uiteindelijk werden het (versimpelde) General Powers die je verdiende door te vechten en ervaring op te bouwen.
Voor Zero Hour zijn de verschillende Generaals wel van de partij. Alle strijdende partijen (Amerika, China en de GLA) hebben drie verschillende type Generaals. De USA doet het met de Air Force General, de Super Weapons General en de Laser General, de GLA biedt de keuze uit de Toxin General, de Stealth General en de Demolition General en China strijdt onder het toeziend oog van een Infantry General, de Tank General of de Nuke General.
Iedere Generaal kan een aantal unieke units trainen en gebouwen neerplanten en dat levert bepaalde voor- en nadelen op.
Per kant krijg je vijf nieuwe missies, er zijn nieuwe skirmisch maps en er is nog een nieuwe singleplayer mode: Generals Challenge. Hierin knok je achtereenvolgens tegen zes ad random type Generals en de reeks wordt afgesloten door een super Generaal. Je begrijpt, I am on it!



[illegible] — PLAYSTATION 2

JEROEN | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 82

TIME CRISIS 3

Haal die Guncon maar onder het stof vandaan, zet je pedalen van je racestuur alvast klaar (of de dansmat for that matter) want het is weer bullet dodging tijd.
Deze heerlijke arcade knaller heeft ditmaal overigens wat meer guns in de aanbieding.
Deze verdien je gaandeweg het spel en je kunt ze ditmaal ook inzetten wanneer jij dat wilt. Je bent dus niet langer afhankelijk van die tijdsgebonden bonus guns. Nope, je neemt lekker die machinegun, shotgun en grenade launcher mee, en als jij er de tijd rijp voor acht kan je ze naar hartelust inzetten.
Grafisch hoef je niet al te veel verrassingen te verwachten; Time Crisis was nooit een echte uitblinker op dit gebied en deel 3 lijkt in dat opzicht heel veel op zijn voorgangers. Lekker speelbaar is het allemaal wel en hoe langer je bezig bent, hoe makkelijker 't je allemaal af zal gaan.
Enig minpuntje dat ik kan bedenken is dan ook meer op de hardware gericht, want wanneer krijgen we eindelijk eens goede 100Hz lightguns?
Dus heb je nog een oude televisie en een lightgun dan kun je volop genieten, hebben je ouders echter zo'n moderne dan wordt het joypadknallen en dat haalt veel van de fun weg.



OUT NOW • HYPNOTHIX • TDK • TEL: 0049 - 2102487633 • WWW.HYPNOTIX.COM — XBOX

JEROEN | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | SCORE 71

OUTLAW VOLLEYBALL

Outlaw Volleyball is het zoveelste volleybalspel dit jaar dat zich er niet voor schaamt de aanwezige dames te misbruiken als lustobject en uit te.... ehm ik bedoel aan te kleden met zo min mogelijk stof. En dat om maar een reden; sex sells. (Waarom er een grote gast met tatoeages op zijn lichaam de cover siert is mij dan ook een raadsel.) Maar goed, het gaat ons hier natuurlijk om het volleybal aspect en dat zit nog best redelijk in elkaar ook. Verwacht geen diepgaande (ahum) gameplay maar een vrij simpele en doeltreffende manier van spelen. Balletje serveren, opzetten en smashen... het gaat haast als vanzelf. Daarbij kun je ook nog de diverse dames en heren trainen, kleertjes winnen en nieuwe mannetjes en vrouwtjes vrijspelen. Er is dus genoeg te beleven. De pure volleyballiefhebber zal echter ietsje meer van een dergelijk spel eisen want het voelt allemaal een beetje te makkelijk en te oppervlakkig aan en dat wordt dan ook nog eens onderstreept door al die rondborstige vrouwen die over het zand rondhuppelen.
Had Hyptonix iets meer naar de gameplay gekeken dan naar de kleur van de strings dan had het cijfer zeker hoger uitgevallen.



SCORE **89** | GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

Ratchet & Clank 2 is nog beter, groter en mooier dan z'n voorganger. Een platformer om je vingers bij af te likken.

RATCHET &

Platformidabel

In het vorige nummer probeerde Jeroen een leuk interview met het duo te houden maar dit is voor jullie geliefde redacteur zo'n dramatische ervaring gebleken, dat hij bij het zien van de review-versie spontaan begon te trillen en schuimbekken. Zo belandde het stel bij mij thuis. Mij hoor je niet klagen, want het eerste deel was destijds heel goed in de smaak gevallen.

Ik hou van platformgames en ik hou van action/adventures. Het eerste deel wist deze twee genres uitermate geslaagd samen te brengen en na het vervolg op de E3 al even in mijn handen te hebben gehad, was mijn enthousiasme weer helemaal aangewakkerd.
Ik moet jullie wel alvast waarschuwen, ik heb Jak II na het uitspelen meteen verwisseld voor Ratchet & Clank 2; ik kan dan ook niet anders dan deze twee titels zo nu en dan met elkaar te vergelijken.
Alhoewel ik vorige maand in mijn Jak II review nog schreef dat Insomniac (de ontwikkelaar van Ratchet & Clank) en Naughty Dog (Jak and Daxter) nauwe banden met elkaar onderhouden, kun je me niet wijsmaken dat ieder van hen niet graag de best verkopende PS2 platformgame in handen wil hebben.
Daarom begrijp ik niet goed hoe het komt dat de twee titels op het eerste gezicht zoveel overeenkomsten met elkaar vertonen. Is er plaats voor twee soortgelijke bijdehante duo's, om in zo goed als dezelfde periode in de winkel te liggen?

TRADITIONELER

De eerste twee delen verschillen aanzienlijk van elkaar. Oké, de hoofdrol werd in beide games ingenomen door een komisch duo bestaand uit een groot en een klein personage. Maar terwijl de originele Jak and Daxter een redelijk traditionele platformer is, introduceerde Ratchet & Clank flink wat vernieuwingen in het genre.
Zo werd een aanzienlijke hoeveelheid hectisch spring en klauterwerk ingeruild voor het nodige wapengeweld. De diverse en over de top wapens van Ratchet kenmerkten het eerste deel.

Maar nu heeft ook Jak een multifunctioneel wapen op de kop weten te tikken en zit zijn tweede game eveneens vol met elementen uit action/adventure games. Het lijkt haast wel alsof Insomniac juist de tegenovergestelde kant op is gegaan met hun vervolg (lees: niet veel heeft veranderd).
Alle action/adventure elementen uit het eerste deel van Ratchet & Clank zijn behouden gebleven – en uiteraard uitgebreid met de nodige vernieuwingen waar ik het zo over ga hebben – maar het platform aspect speelt nog steeds een even grote rol als in het eerste deel. Als gevolg van de grondige metamorfose die de Jak and Daxter serie heeft ondergaan, zou je zelfs kunnen zeggen dat Ratchet & Clank nu de meest traditionele platformer is van de twee.

WAPENS

Toch blijft het knallen met je gun een grote rol spelen. Zo'n grote rol zelfs, dat je op momenten als het scherm wemelt van de vijanden, flashbacks krijgt van schietfestijnen zoals je die in Smash TV aantrof (voor iedereen die deze game niet kent, dat was een spelletje waarin je


"Maak er wat spectaculairs van Clank: we gaan voor de PU Gold Awaaaaaaa..."


"Tof gunnetje hè? Heb ik via een oude vriend van Mabel Wisse Smit."

INSOMNIAC GAMES • SONY • COLUMBIA TRISTAR • 06-52476465 • WWW.INSOMNIACGAMES.COM



CLANK 2


"Oprotten; als god volmaakt was, had ie jou niet geschapen!"

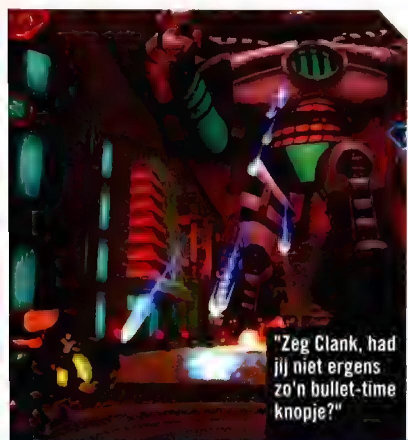

Clank: "Ik kan 't niet aanzien. Ratchet weet dat Steven overdreven geweld haat, en hij staat er nog bij te grijnzen ook. Zul je zien dat we nu nèt niet die Gold Award halen."

veel moest schieten... duh).
In dit tweede deel koop je nog steeds de nieuwe wapenfuncties met bolts (tenzij je jouw oude save gebruikt, wat je overigens alleen de wapenfuncties uit deel één verschaft), maar moet je de upgrades die het wapen sterker maakt, verdienen door deze veelvuldig te gebruiken.
Verder kan je nog bepaalde abilities aan je wapens toekennen, zoals een richtsysteem. Ook oude bekende zoals de grindschoenen en de zweeffuncties van Clank als rugzak maken wederom hun opwachting (zo gauw je deze weer hebt weten te bemachtigen). Maar aangezien Jeroen hier vorige maand al het een en ander over heeft losgepeuterd, wil ik hier niet te veel ruimte aan besteden.
Het komt er simpelweg op neer dat het wapenarsenaal uit het eerste deel flink is uitgebreid, zowel qua hoeveelheid als wat betreft de manier waarop deze evolueren. In dat opzicht is het een cliché sequel. Meer, meer en nog eens meer.

PLANETEN

Hetzelfde geldt voor de werelden die jou wachten. Niet alleen zijn de planeten zelf veel groter geworden, ze zijn ook behoorlijk toegenomen in aantal. Je wordt aan het begin van het spel namelijk getransporteerd naar de Bogon Galaxy – door de geflipte Abercrombie Fizzwidget die een belangrijke opdracht voor je heeft – waar een heel nieuw gebied klaar ligt om ontdekt te worden.
Ondanks de grotere omvang van de werelden blijft de opzet hetzelfde. Iedere planeet telt een aantal missies, die je in redelijk lineaire volgorde moet afwerken. Om je op weg te helpen geeft de vage Abercrombie je een versnelde commandotraining, wat afgezien van je nieuwe outfit weinig veranderingen met zich meebrengt.
Met je ruimteschip kan je heen en weer reizen tussen de werelden, om zo na het verkrijgen van een bepaald item terug te keren naar een reeds bezochte planeet en het nu wel bereikbare gebied te verkennen. Een map identiek aan die van het origineel moet ervoor zorgen dat je niet verdwaalt.
Verder is er genoeg afwisseling in de gameplay dankzij de vele minigames, zoals de space shooter sequences die soms plaatsvinden als je van de ene planeet naar de andere vliegt.

"VOOR DE ECHTE PLATFORMLIEFHEBBER IN HET BEZIT VAN EEN PS2 IS HET EEN GLORIEUZE TIJD."


"Zeg Clank, had jij niet ergens zo'n bullet-time knopje?"

DONKEY KONG COUNTRY

Ratchet & Clank 2 gebruikt voor een groot gedeelte dezelfde technologieën als Jak II en dat merk je. Niet alleen is daardoor de speelbaarheid van hoge kwaliteit, ook de graphics zijn van een niveau dat vele andere PS2 titels doet verbleken.
Maar niet alleen roepen de hoogstaande beelden schande uit over sommige PS2 titels die worden uitgebracht, ook geeft het een naar gevoel wat betreft de snelheid waarmee de consoles vandaag de dag worden opgevolgd.
Waar is de tijd gebleven dat ontwikkelaars werden uitgedaagd het maximale uit een systeem te halen? Ik weet nog goed dat iedereen de SNES had afgeschreven en alleen nog maar aan 32-bit games kon denken... tot opeens Donkey Kong Country ten tonele verscheen. Als ik Jak II en Ratchet & Clank 2 bekijk vind ik het zonde dat we vermoedelijk nooit echt zullen weten tot wat de PS2 nou precies in staat is.
Maar genoeg gepreekt, terug naar de review. Iedereen die geen echte hardcore platformfanaat is en op zoek is naar de toptitel op dit gebied, zou ik persoonlijk Jak II aanraden. Ik weet niet precies wat het is, maar ik vind Jak and Daxter net iets charismatischer en ook de algemene gameplay net iets gelikter (vandaar diens net iets hogere score).
Wel is Jak II een stukje pittiger, iets waar de beginnende (of crappy) gamer rekening mee moet houden.
Maar wat betreft de algemene kwaliteit is het een fotofinish. Het is dus maar net welk tweetal je meer aanspreekt.
Voor de echte liefhebber in het bezit van een PS2 is het sowieso een glorieuze tijd. De twee beste platformtitels van het moment liggen voor het oprapen, met net genoeg onderlinge verschillen om elkaar niet in de weg te lopen. Lang leve de feestmaand december ◀


FULL-SCREENSHOT

GENRE: PLATFORM • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW



DEEL 2

XO3



duikboot en een robot zitten. Met een druk op de knop kun je wisselen tussen Pixie, Madboy en Rex. Pixie is een meisje en vreselijk goed in klimmen en klauteren, Madboy deelt klappen uit met zijn iron fist waarmee hij tevens kogels terugketst en Rex, de hond, kan snel rennen, geuren volgen en vijanden afluisteren. Dit laatste was erg handig want zo overhoorden we een gesprek tussen twee vijanden en vingen een password op om een verder gelegen deur te openen. Leuk is dat je ook in de lucht kun switchen tussen de

WORDT 2004 HET J

Zoals beloofd deze maand het tweede deel van XO3, waarin Jan en J.J. ingaan op de games die, na Ninja Gaiden (zie vorige nummer), het meest in het oog sprongen.

RALLISPORT CHALLENGE 2

Pas 35% af en toch al prima speelbaar en strak ogend, deze tweede rallygame van Microsoft. Al te veel kun je er in deze fase natuurlijk niet over zeggen maar grafisch gezien wist de game het op de pod ernaast getoonde Colin McRae 04 behoorlijk te overschaduwen. J.J. werd zelfs lyrisch over de opspattende modder in het spel en bleef hier twee dagen lang iedereen over doorzagen. Mocht je dus van modder houden, dit is je game. De twee tracks die je kon afwerken waren prima speelbaar. De wagens reden strak, alhoewel wat minder realistisch als in CM 04, en de parcours waren lekker afwisselend. Die houden we in de gaten dus.





THE KORE GANG

The Kore Gang kunnen we betitelen als een echt sleeperhitje tussen alle bekende games. Het spel wordt gemaakt door het Zweedse UDS, is een combinatie tussen platform en adventure én is exclusief voor de Xbox.
De makers van WRC Arcade en Futurama hebben zich duidelijk laten inspireren door Ratchet & Clank maar ook Zelda invloeden zagen we terug. Tegelijkertijd heeft de game een typische Europese stijl die ons dan weer deed denken aan Beyond Good & Evil. Maar belangrijker is dat deze game desondanks een eigen gezicht heeft. Vooral de volwassen humor en de grafische stijl spraken ons zeer aan.
Je speelt drie karakters tegelijk die in een soort combinatie tussen een



AAR VAN DE XBOX?

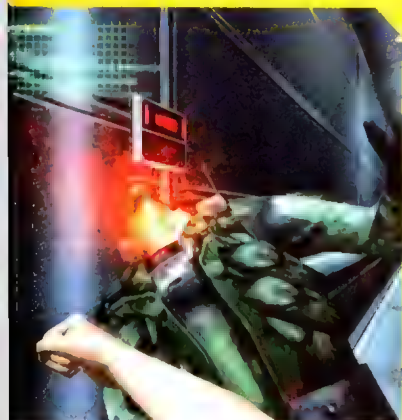
drie karakters. De game zit bovendien boordevol minigames en aanstekelijke muziek.
Een echte feel good game, die fans van eerdergenoemde titels zeker in het snotje moeten houden.

OPERATION BREAKDOWN

Het filmpje van Namco's Operation Breakdown op de E3 deed ons stijl achterover slaan; dit was nog eens een sterke en actievolle first person shooter/beat'em up! Inmiddels weten we dat het weer een geval van 'een mooi filmpje dat niks met de daadwerkelijke gameplay te maken heeft' was.
Op XO3 mochten we een paar minuten kijken naar een demonstratie van het spel, waarin simpel gesteld (het verhaal brengen we wel bij een echte preview) een held de wereld weer eens van de ondergang moet redden. Wat je straks krijgt is first person shooter actie afgewisseld met first person beat'em up actie.
Dat laatste is wel grappig uitgewerkt; elke keer als je een klap of schop uitdeelt, krijg je een blur effect. Een beetje hetzelfde als de kringen die op het water verschijnen als je een steen in de plomp mikt.
Probleem is echter dat de graphics er ongeïnspireerd uitzagen; grijze gangen en wat saaie karakters. Teleurstellend was ook de heldin die meeliep maar die je (nog?) niet kon besturen.
Qua gameplay ook weinig nieuws onder de zon. Veel basic shooteractie, die ernstige twijfels opriep omdat de A.I. net zo hard zoog als een pasgeboren speenvarken.







Maar goed, laten we niet te veel op de zaken vooruitlopen; de game is nog lang niet af en er kan dus nog veel ten goede veranderen.
Op de Tokyo Game Show is de titel speelbaar en kunnen Boris en Steven hopelijk aantonen dat wij het bij het verkeerde eind hadden (zie pagina 61).

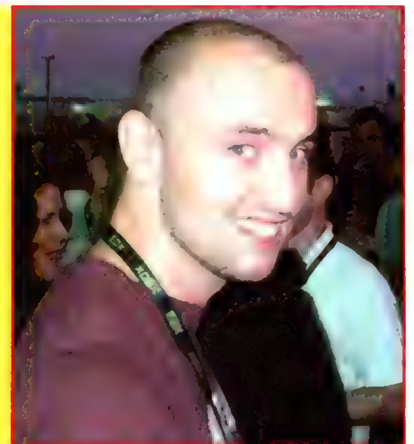
UNREAL 3 EXLUSIEF VOOR DE XBOX ?

Tijdens de presentie van Epic draaide op de achtergrond een filmpje met de CV van het bedrijf en zagen we beelden van Unreal, Unreal Tournament, Unreal Championship en...? Iets nieuws, iets watertandend moois, iets droomachtigs.
Wij denken uit het laatste deel van het filmpje op te kunnen maken dat men bezig is met een nieuwe Unreal-achtige game die wel heel erg duidt op een vervolg van...
De graphics waren next-gen, de setting futuristisch en de karakters zowel menselijk als alien. Veel felle kleuren en veel hightech wapens, maar ook lichtgevende staven voor hand to hand combat en veel sierlijke bewegingen van karakters.
Dit, gecombineerd met de wetenschap dat Epic en Microsoft meerdere games samen gaan doen, kan duiden op Unreal 3 dat eventueel als eerste op de Xbox verschijnt... of op een nieuwe game die zich afspeelt in 't Unreal universum? Time will tell.

CONCLUSIE

Van te voren hadden we een insteek bedacht voor XO3. 'Wordt 2004 het jaar van de Xbox?'. Vraag is dus of we de topgames die daarvoor nodig zijn hebben gezien.
Het antwoord is tweeledig. Ja, we hebben die games gezien, maar... het zijn er nog niet genoeg. Halo 2, Fable en Ninja Gaiden zullen echt boven alles uit gaan steken. Dat zijn de Tripple A's voor de Xbox.
Voor de rest hebben we veel goede exclusieve games gezien. Sudeki, Top Spin, Rallisport Challenge 2, BC (zie screen onder), mogelijk Operation Breakdown, Counter-Strike, Project Gotham 2 en natuurlijk een hele zwik aan goede multiplatform games.
Drie exclusieve krakers is echter te weinig om de wereld te domineren. Microsoft heeft op dat vlak nog werk te verrichten. Wel zijn ze er duidelijk druk mee bezig, getuige de deal met Epic, het vermoedelijk werken aan een Xbox Live versie van Pro Evolution Soccer 3, Perfect Dark Zero die volgens insiders ver gevorderd is (maar nog wordt uitgesteld om andere grote games niet in de weg te zitten) enzovoorts, enzovoorts.
Qua titels zijn we dus best positief; we hebben een aantal super strakke games gespeeld, die we het liefst nu al zouden willen hebben maar we willen gewoon nog meer lekkers en ik denk dat we daarin niet alleen staan. ◄





TOP 3

1. Ninja Gaiden
2. Fable
3. Kameo

FLOP 3

1. Te weinig tijd
2. Weer geen Perfect Dark Zero aankondiging
3. Weinig hot news



TOP 3

1. Ninja Gaiden
2. Fable
3. Full Spectrum Warrior

FLOP 3

1. De interviews (vroeger kreeg je toch antwoorden op vragen?)
2. Massive Attack, de band was beloofd, we kregen een van die gasten als DJ
3. Operation Breakdown


Wat zeg je! Thuiskomen want de Sushi wordt koud? Sushi is altijd koud, trut!"



Altijd voorop in technologie. Ik zeg altijd Japanse chips zijn niet beter, ze werken harder.


"Ik zag net op mijn mobieltje dat ik over 10 minuten ongesteld word, en ja, daar ben ik effe chagrijnig van."

MOBILE GAMING IN JAPAN

Terwijl de N-Gage hier de wind van voren krijgt en sommigen zich afvragen waarom er niet beter is nagedacht over Nokia's flapoor telefoon, gingen wij naar Japan waar we een mooi beeld kregen van hoe mobile gaming er hier in de toekomst uit gaat zien. We zagen de nieuwste games op de nieuwste telefoons en we waren aangenaam verrast.

In de drukke metro's van Tokyo zie je bijna iedereen met een mobiele telefoon in de weer. Cijfers wijzen uit dat zestig miljoen Japanners een mobieltje hebben en dat is ongeveer de hele bevolking zonder de kinderen en de bejaarden. Overigens hebben veertig miljoen van al deze telefoonbezitters een abonnement bij het Japanse DoCoMo dat met zijn i-mode ook hier in Nederland te vinden is.
In Japan wordt het als zeer onbeleefd gezien als je in het bijzijn van anderen een telefoongesprek voert, dus je zal niemand zien bellen in het openbaar vervoer. In plaats daarvan wordt er naar hartelust ge-internet, gegamed en gemaild terwijl men aan het forensen is.
Vergis je niet, de gemiddelde Japanner zit elke dag twee uur in het openbaar vervoer om naar en van zijn werk te komen. Tel daarbij op dat veel Japanners geen PC hebben en je snapt dat de metro, bus en trein ideale plekken zijn om je sociale contacten bij te houden.

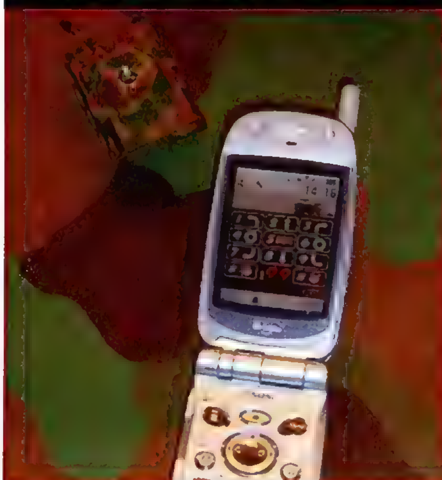
ONLINE GAMING

Je ziet dan ook steeds meer online games op mobiele telefoons verschijnen. Op dit ogenblik zien we vooral veel highscores die worden bijgehouden op i-mode websites maar de volgende stap zijn RPG's die online gespeeld kunnen worden. We zagen voorbeelden van Final Fantasy, Ultima Online en nog een aantal andere online Phone RPG's. Het ziet er op het eerste gezicht allemaal vrij simpel uit maar sprak ons wel aan. De simpelheid maakt namelijk ook dat de games toegankelijk zijn.
We spraken met enkele gamers op de Tokyo Game Show en we ontdekten dat de prijs van het dataverkeer in Japan toch nog vrij hoog ligt. Dat betekent dat de Japanners, die in principe wel geïnteresseerd zijn om deze games te spelen, toch een beetje huiverig zijn voor de hoge kosten. En niet zonder reden want als je een online RPG dagelijks speelt op je telefoon kun je daar rekeningen van tegen de 600 Euro per maand voor verwachten. Dat is natuurlijk veel te veel.
Japanse gamers wachten dus eerst totdat er een flatrate komt voor het dataverkeer voordat ze massaal online games op hun telefoon gaan spelen.

CHOCOBO CHAT

In de tussentijd zagen we wel veel andere features. Zo zijn er bijvoorbeeld chat applicaties die het mogelijk maken om in een game omgeving met je vrienden te chatten. Chocobo Chat is zo'n programma en we zagen een aantal vrolijke Chocobo's met elkaar kletsen. De tekst wordt via SMS verstuurd en is vervolgens als een tekstballonnetje terug te zien op het scherm.
De applicatie biedt de mogelijkheid om met onbekenden te kunnen chatten via de website van Chocobo Chat. Iets dat via gewone SMS niet mogelijk is omdat je dan elkaars nummer moet weten. Chocobo Chat biedt de mogelijkheid om anoniem te blijven. ◄

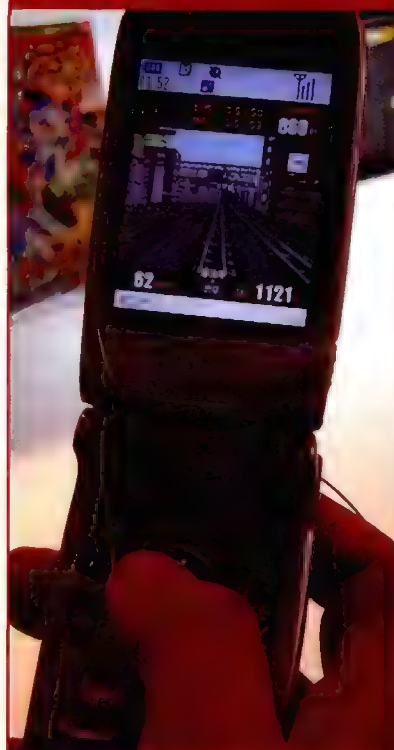
PHONE CONTROLLED VEHICLES



Radiografisch bestuurbare auto's, tanks en treintjes, alleen dan niet met een speciale controller bestuurd maar gewoon met je phone; Digi-Q maakt deze natte droom voor op kantoor werkelijkheid. Verveelde kantoor slaven kunnen zich nu uitleven met kleine tankjes en autootjes. Misschien wat voor Ed? *(Als ik weer eens op jouw teksten zit te wachten zeker-Ed.)* Overigens kunnen de tankjes ook echt schieten met onzichtbare kogels en reageren de tanks die geraakt zijn met een schokkende beweging naar achteren.

TRAINSIMULATOR

We zagen een 3D treinsimulator van Taito waarbij je met de metro door Tokyo kunt rijden. Alle stations en alle trajecten zijn zo goed als echt en het bizarre is dat deze game voornamelijk in de metro gespeeld zal worden. Gamers kunnen dus hun eigen metrorit simuleren... hmmm weird.



AIR COMBAT

Eveneens bij Taito zagen we een Air Combat game die niet onderdeed voor de games die we vroeger in de arcade speelden, alleen dan nu dus op een heel klein schermpje. De actie was er niet minder om.

PRIJSDOORBRAAK!!!
NINTENDO GAMECUBE
NU VANAF
€99,99*

www.nintendo.nl

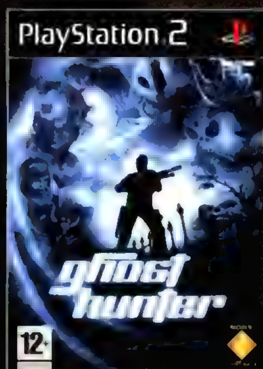


*Verwachte verkoopprijs

TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo.

IS ER LEVEN NA DE DOOD?

JAMMER GENOEG WEL.



Lazarus Jones geloofde niet in leven na de dood... tot het hem recht in de ogen keek. Intussen heeft de koppige agent uit Detroit z'n handen meer dan vol in een wereld van Zombies? En hij gelooft nu niet alleen in leven na de dood, maar ook in monsters, mutanten en lijkeneters. Zet je schrap, want er schijnt érg weinig licht aan het eind van deze tunnel.

www.playstation.nl - www.playstation.be

fun, anyone?
PlayStation 2

"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2003 and Sony are registered trademarks of Sony corporation





PING PONG TV GAME



EyeToy is een succes op de PlayStation 2, Konami brengt met enige regelmaat Dancing Stage spellen uit waarbij je moet springen op dansmatten en nu hebben we zelfs geen console of PC meer nodig om in beweging te blijven tijdens het spelen: check de Ping Pong TV Game.
Boven zien we Niels en Jeroen met als digitale tegenstander een pixelig kereltje die een best balletje kan meppen. Echter, door 'm te confronteren met vliegensvlugge bewegingen, delft het 8-bit mannetje al snel het onderspit. Wie zei dat twee tegen één niet eerlijk was?
We gaan niet al te diep op deze materie in, aangezien dit gewoon pretentieloze fun is. Als daadwerkelijk spel is 'Ping Pong TV Game' uiteraard te min. Grafisch kan het niet opboksen tegen de hedendaagse consoles en wat betreft controles laat het ook te wensen over. We hadden nou niet echt het idee dat we het balletje een door ons gekozen kant op konden meppen.
Maar voor een 'lullige' 60 Euro kun je volgens ons een hoop lol beleven op verjaardagen of andere feesten en partijen met zo'n potje luchttafeltennis. Pas echter op dat je niet te dicht op de TV staat te hakken want Niels had bijna een ster in het scherm geslagen.

TELEVISIE • PRIJS: 59.95 EURO • DISTRIBUTEUR: TOPGAMES • TEL: 024-3731927 • WWW.TOPGAMES.TV • SPELERS: 1 - 2

NETPLAY CONTROLLER

Momenteel zit ik (als dwerg Jeroen helemaal in Everquest voor de PlayStation 2, en aangezien je bij dit soort MMORPG's vaak genoeg zit te babbelen met je medespelers, zit je soms enkele minuten te tikken… met je joypad. En dat, kan ik uit ervaring vertellen, werkt niet echt prettig.
Vandaar dat ik ook met veel gejuich de Netplay controller van Logitech in ontvangst nam. Bij dit apparaat zit een mooi miniatuur toetsenbord waarmee het 'praten' online een stuk makkelijker wordt. Overigens kun je de controller ook voor ieder ander willekeurig PS2 spel gebruiken.
Zo speelde ik met de Netplay Controller Amplitude probleemloos, mede omdat alleen de schouderknoppen hiervoor nodig zijn, en lukte het me ook om SOCOM online te spelen.
Enig nadeel zijn de pookjes die nogal glad zijn en echt secuur te werk gaan was daardoor vrij lastig.
Voor een spel als Everquest Online Adventures is de Netplay Controller een verademing, je kan namelijk gewoon verder spelen en ondertussen even het toetsenbord gebruiken om wat vragen te stellen aan andere spelers.
Overigens kun je het kleine toetsenbord ook even van de controller schuiven en naast je neerleggen op de tafel; kun je gewoon een andere controller in de PS2 stoppen. Het toetsenbord sluit je namelijk aan op de USB poort en de controller zelf in de daarvoor bestemde poort. Zo zou je zelfs het toetsenbord kunnen gebruiken als USB toetsenbord voor de PC.
Als we dan toch een puntje van kritiek moeten noemen dan is dat het prijskaartje van het geheel. Maar aan de andere kant; ben je een gamer die regelmatig te vinden is in een MMORPG als Everquest of misschien wel het toekomstige Final Fantasy XI dan mag dit speeltje eigenlijk niet ontbreken aan je uitrusting.



PLAYSTATION 2 • PRIJS:79.95 EURO • DISTRIBUTEUR: LOGITECH • TEL: 010-2438897 • WWW.LOGITECH.COM ★★★★☆

AIRSTYLE CONTROLLER



Draadloos gamen is toch wel een verademing. Lekker achterover leunend op de bank geen last van te korte snoertjes of snoeren die in de knoop zitten met andere, zoals in ons testhok vaste prik is (zie screen onderin).
Gewoon batterijen erin, knopje omschakelen en beginnen, heerlijk. Zo ook met de Airstyle controller, de ontvanger steken we in de controllerpoort alwaar een stijlvol blauw lampje begint te knipperen. Een druk op de powerknop laat een ander lampje branden ter indicatie dat we ontvangst hebben. Het ziet er zoveel mooier uit dan die grote kastjes met antennes die je bij andere third party joypads ziet. Maar het gaat natuurlijk om de functionaliteit en niet om hoe het er uitziet… en functioneren doet hij bijkans perfect. De Airstyle (die niet met infrarood werkt maar via radiogolven) ligt lekker in de hand en is net even wat kleiner dan de officiële joypads van Sony. De knoppen zitten op de juiste plek en reageren goed op jouw commando's.
Enig minpunt zijn misschien de schouderknoppen die een beetje vreemd aanvoelen; het lijkt wel of ze een beetje los zitten, maar dat is luizenbeffen.
Het apparaatje ligt heerlijk in de hand, is van het juiste gewicht en vraagt maar twee AA batterijtjes om ongeveer vijftien uur op te teren.
Als we zeggen dat de Airstyle joypad, de Wavebird voor de PlayStation 2 is, zeggen we genoeg.



PLAYSTATION 2 ★★★★★
PRIJS: 49.95 EURO
DISTRIBUTEUR: QUESTCONTROL
TEL: 075-6707371
WWW.QUESTCONTROL.NET



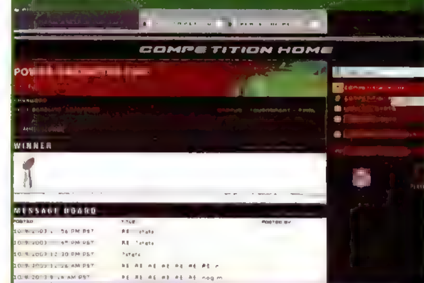
HARDWARE: ONLINE ARENA



Met zestien man/vrouw online, gigantische explosies, wagens die door de lucht vliegen; kortom, het is totale chaos als je online gaat met deze game. Neem van ons aan dat als je het spelletje eenmaal door hebt, je een hoop lol gaat beleven.
Een minpunt, en dat hadden we al aangekaart in de review op blz. 93, is dat het evenwicht een beetje zoek is. Dat is op te lossen (en maakt het gelijk een stuk tactischer) als iedereen in hetzelfde wagentje rond crosst. Eentonig dreigt het wél te worden, aangezien er maar vijf maps zijn waar je helemaal op loos kunt gaan.
Al met al een bovengemiddelde, zoals Jan altijd zo mooi zegt, no brainer.

ONLINE PLAY VIA PLAYSTATION NETWORK GAMING 

NFL FEVER VIA XSN SPORTS



We hebben een kleine competitie gehouden online, via de officiële website van XSN Sports wel te verstaan. De prijs? De enige echte Power Unlimited Cup!
Overigens verliep de competitie niet helemaal zoals wij verwacht hadden, en dat is meteen een kleine smet op de XSN feature. Twee van ons, waaronder Jeroen, waren namelijk wél online maar omdat onze tegenstanders nooit op kwamen dagen werd er een coin toss gehouden wat resulteerde in uitschakeling, en dat was vervelend.
Gelukkig werd de uiteindelijk finale wel gespeeld en winnend door iemand afgesloten. Hij won dan ook de enige echte Power Unlimited Cup. Wat wel erg tof is, zijn de stats die de website voor je bijhoudt.
We hopen volgende maand een kleine Top Spin competitie te houden en dan testen we meteen even hoe dát spelletje online speelt.

DTM RACE DRIVER



In feite is deze DTM Race Driver niets meer dan de oude Race Driver maar met een Xbox Live optie. Eigenlijk had die mogelijkheid er al bij het origineel in moeten zitten en komt deze versie een beetje als mosterd na de maaltijd. Je krijgt er een ietwat vieze smaak van in je mond zullen we maar zeggen.
Anyway, hoe zit het dan met die online mogelijkheden? Heel simpel gezegd is DTM Race Driver gewoon de beste racegame op dit moment die online te spelen is (tot Project Gotham Racing arriveert, toch?). Tot die tijd is DTM een uitstekende keus als je op zoek bent naar een racegame met gemotoriseerde voertuigen op vier wielen.



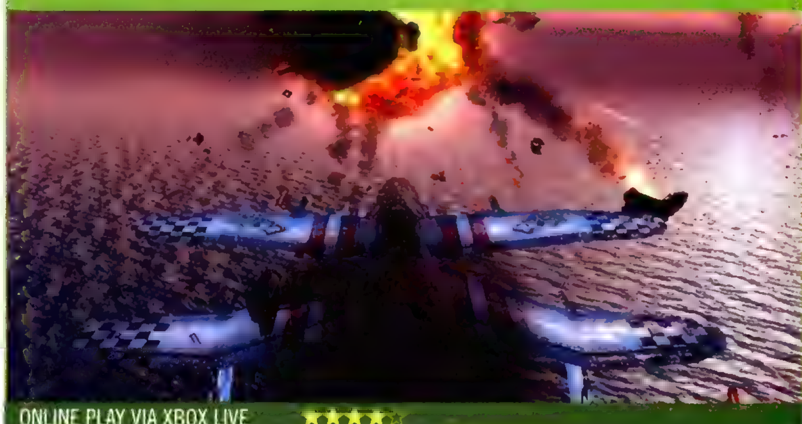
ONLINE PLAY VIA XBOX LIVE 

CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE

De populairste bezigheid voor veel Xbox Live bezitters is toch wel het kapot knallen van elkaar (in een digitaal jasje uiteraard). Gehuld in uniform of als afschrikwekkend monster verkleed of in de huid gekropen van een of ander imposant karakter gaat het dan van knallenstein. Óf je bent, zoals in Crimson Skies, een vliegtuig met aan de vleugel hangend een kip, terwijl je achtervolgd wordt door een grote groep vijandelijke toestellen.
Heerlijk vermakelijk, deze manier van elkaar aan gort schieten. Je kunt het in je uppie online spelen tegen vijftien andere gasten of je speelt lekker acht tegen acht in teamverband.
Xbox live kan het allemaal aan zonder dat



er enige vorm van hapering optreedt en dat is zowel een verdienste als een must bij dergelijke games, want met een beetje lag is de lol er al snel vanaf.
Op het moment van schrijven stikt het van de Amerikanen online en is het een heerlijke bezigheid voor iedereen die de standaard first person shooter zat is (en aardig onder de knie heeft).



ONLINE PLAY VIA XBOX LIVE 



DEMOCHECK

HALO
Dé Xbox shooter Halo is eindelijk uit op PC. Het heeft twee jaar geduurd en nu het dan zover is, heb je een NASA PC nodig om alles draaiende te krijgen. Alleen downloaden als je de Xbox game nog niet hebt gespeeld en over een pittig systeem beschikt.
★★★
www.gearboxsoftware.com/downloadhalodemo.html

FORD RACING
Tja, bij een Ford denk je nu niet direct aan de coolste type auto's op aarde. Toch heeft Ford Racing 2 een aantal aardige bolides in de aanbieding. Helaas is de gameplay behoorlijk middelmatig.
★★
www.fordracing2.com



BEYOND GOOD & EVIL
Een van de leukste, sprankelendste en aandoenlijkste action-adventures van dit moment, is Beyond Good & Evil van Ubi Soft. Elders in deze PU lees je de review en hier download je een tipje van de sluier.
★★★★
http://beyondgoodevil.com/uk/downloads.php

TRACKMANIA
Racen is leuk, maar zelf je banen ontwerpen om daar vervolgens op te scheuren, is nog leuker. Dit concept greep ontwikkelaar Nadeo aan en komt met Trackmania; een soort autobaantjes in elkaar knutselen met loopings en absurde bochten. En dat is best funny.
★★★
www.trackmania.com/demobeta

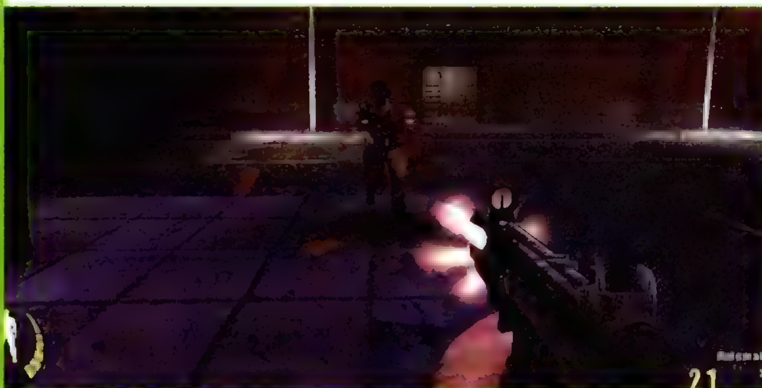


AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS EXPANSION
Meesterlijke add-on van een goddelijke game. Of het nieuwe ras The Atlanteans ook een beetje jouw ding zijn, check je met deze demo.
★★★★
www.microsoft.com/games/titans/downloads.asp

MODS & MAPS

■ Lemmings was een van de meest stomme en tegelijkertijd verslavende games aller tijden. Nu is er een freeware-versie die in plaats van lemmings, pinguïns in de gelederen heeft, vandaar de naam Pingus. Je vindt de lollige game op http://pingus.seul.org/files/pingus-0.6.0rc1.1-binary-win32.zip

■ Een van de populairste mods voor Quake III: Arena heet Urban Terror, de officieuze Quake III Counter-Strike mod. Het team heeft versie 3 uitgebracht dat behoorlijk wat fouten en bugs aanpakt. Check het op http://www.urbanterror.net



■ De modkit voor BF1942 is eindelijk uit. Met de mod development toolkit v.9a kan zelfs je moeder mods maken voor deze online WO II shooter. De toolkit bevat tools om menu's aan te passen, soundscripts te maken en skeletons aan te passen. Haal hem op www.eagames.com/official/battlefield/1942/us/editorial/community_message_32.jsp

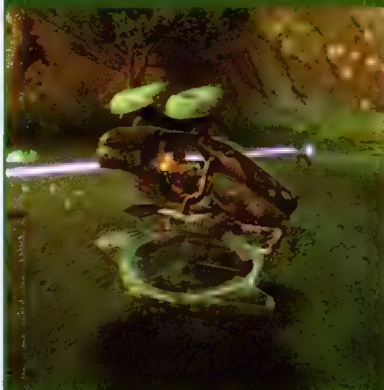
■ De eerste patch voor Max Payne 2 is uit. Volgens ons liep de game al zo stabiel als een zonnetje maar blijkbaar loopt ie nog lekkerder na patch v1.01. De winst is minder lange laadtijden op langzame PC's en het verhelpt een crash op bepaalde systemen.

■ Er is een nieuwe, gratis op te halen map voor Warcraft III: The Frozen Throne met de duistere naam Haven Of The Damned. Het is alweer de vierde gratis map nadat al eerder Typhoon, Hellfire en Ice Forge op te halen waren bij Blizzard. Hier vind je de gratis goodies: www.battle.net/war3/maps/war3xbonusmaps.html



PC TELEX

■ Volgens de geruchten is UT 2004 ook alweer uitgesteld. Terwijl het tegelijkertijd zomaar kan zijn, dat de game nu al in de winkel ligt. Hoezo vaag. Review codes werden echter niet uitgestuurd, geheel in lijn met de trend van het laatste jaar.



■ Dat Lineage een enorme hit is in Korea wisten we al, maar de MMORPG begint ook elders in de wereld massaal navolging te vinden. Deel 2 moet echter nog meer zieltjes winnen. Toegegeven, de game ziet er bizar goed uit

■ Ergens deze maand moet de MMORPG Horizons van Atari het licht zien. Horizons onderscheidt zich door een aantal exotische rassen maar ook door gameplay vernieuwingen zoals het bouwen van bruggen en het ontwerpen van complete steden.

■ Opvallend stil was het rond Uru: Ages Beyond Myst en opeens ligt de game in de winkel. Opvallend is dat je in dit hersenpijnigende puzzeladventure ook online samen met andere gamers kunt puzzelen en nieuwe hoofdstukken kunt spelen waar je – net als bij een MMORPG – een maandelijkse bijdrage voor betaalt.

■ World Of Warcraft gaat dit jaar niet meer halen, de game staat nu op 15 juni 2004. Dat is dus nog een flink eindje weg.

■ Atari wil met de PC-versie van haar nieuwe Terminator shootergame online de concurrentie aangaan met Battlefield 1942. Wij wensen ze veel succes.

MODS VOOR MAX

Max Payne 2 uitgespeeld? Dan bieden mods uitkomst. Om te beginnen kun je een piepkleine file downloaden om de hele game van Remedy in first-person te spelen. Erg leuk, zo up, close & personal baddies doorzeven in slowmotion. Ook kun je files downloaden die ervoor zorgen dat je oneindige Bullet Time hebt, dat de wapens heftiger klinken of die de camera aanpassen.

Je vindt al dit fijns op www.mp2mods.com. Het is nu nog wachten op de echte Total Conversions.

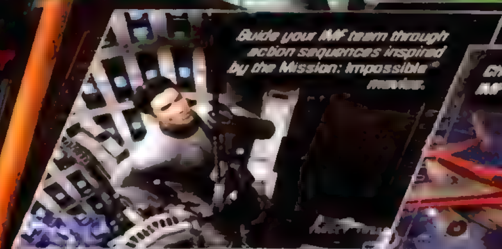


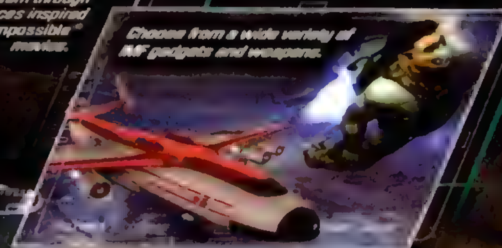
READ ABOUT IT IN G Booster game&fun mega-zine

"Slick, polished and highly inventive."
PlayStation Max









"Splinter Cell has a serious rival in Mission Impossible - Operation Surma."
PSW

MISSION: IMPOSSIBLE®
M:I
Operation Surma

Available December 5th

www.MI-game.com



PlayStation.2





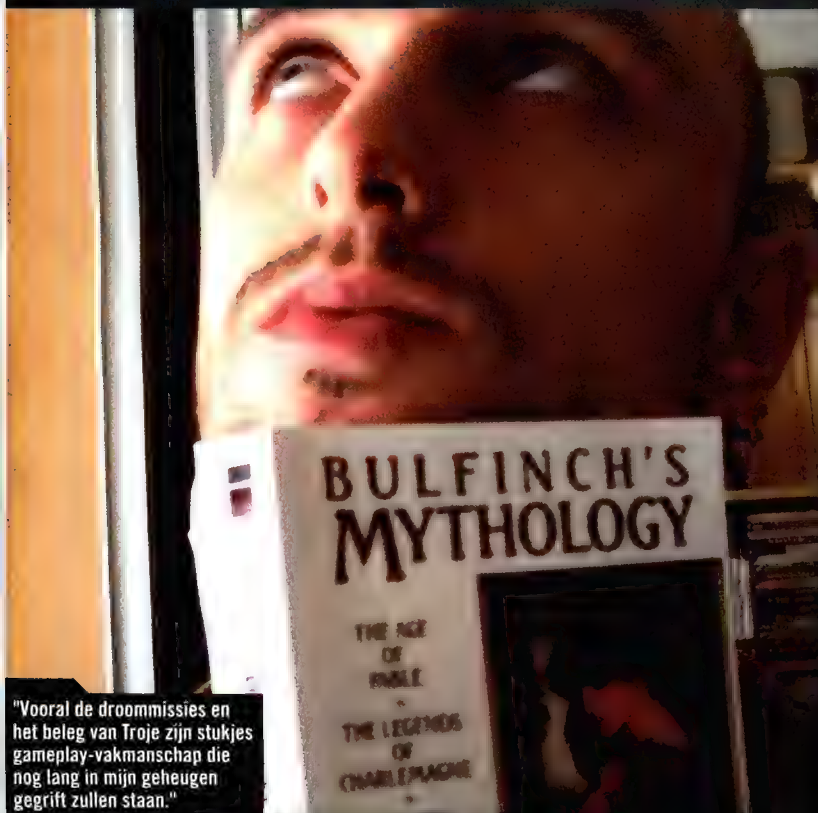
GAME BOY ADVANCE

ATARI

STILL PLAYING

AGE OF MYHTOLOGY

PC
JAN



"Vooral de droommissies en het beleg van Troje zijn stukjes gameplay-vakmanschap die nog lang in mijn geheugen gegrift zullen staan."

Je kunt je afvragen of deze rubriek wel zo goed is voor de gemoedrust van onze eindredacteur. Het spelen van oudere titels levert immers alleen maar vertraging op. Er moeten nieuwe reviewcodes gespeeld worden, zodat we Ed weer snel van teksten kunnen voorzien. Gelukkig ziet ook onze bejaarde eindbaas de lol (en noodzaak) van het spelen van oude games in...

In een ideale wereld met zeeën van tijd en zonder deadlines zouden we oudere games nog heel vaak spelen. Niet alleen voor de fun; titels die achter ons liggen geven namelijk ook vaak perfect vergelijkingsmateriaal voor de games van nu.
Helaas hebben we vaak geen tijd om klassieke spellen nog eens onder de loep te nemen, maar een enkele keer kom je er niet onderuit om als reviewer nog even een oudere titel erbij te pakken voor een goed inzicht in een nieuwe game.

VAKMANSCHAP

Zo speelde Jeroen vorige maand FIFA 2003 nog even door, om de prestaties van FIFA 2004 beter te kunnen beoordelen. In diezelfde PU heb je ook mijn review kunnen lezen van Age Of Mythology:The Titans. En voor die add-on heb ik 'het oude' Age Of Mythology er opnieuw bij gepakt. Uiteraard uit noodzaak (zonder de full box game geïnstalleerd op je PC, laat de add-on zich niet spelen, duh!) maar ik heb de game ook daadwerkelijk gespeeld ter vergelijking.
Achteraf had ik 't beter niet kunnen doen, want voordat ik het wist was ik de hele campagne weer opnieuw aan het spelen en rolde ik (vol plezier) met held Arkantos door de Griekse, Egyptische en Noorse fabels. Vooral de droommissies en het beleg van Troje zijn stukjes gameplay-vakmanschap die nog lang in mijn geheugen gegrift zullen staan.

BALANS

Overigens speelde ik voorheen AoM met enige regelmaat nog wel eens online of in skirmisch, maar sinds de Titans-perstrip naar Dallas ben ik weer écht helemaal verslaafd.
Het knappe aan AoM vind ik dat de paden die je kiest daadwerkelijk verschil maken. De gevolgen van de keuze welke Minor God je vereert, zijn veel groter dan je op het eerste gezicht ervaart. Naast de speciale powers die ze hebben of de mythische wezens die ze vergezellen, zorgen ze immers voor voordelen voor bepaalde units.
Het is wijselijk om de keuze van je Minor Gods op elkaar af te stemmen. Zorgt de ene mindere God tijdens de Classical Age voor sterkere ruiters en infanterie, ga dan in Heroic Age voor een soortgelijk voordeel. Op die manier haal je het meeste uit de extra's die de Goden je aanreiken.
Het zijn spelelementen die ogenschijnlijk simpel in elkaar steken maar die voor een perfecte balans zorgen en de zorgvuldige speler maakt er dan ook gretig gebruik van.

KATAPULTEN

Pas als je een lange tijd speelt, merk je welke stijl het beste bij je past. Zo viel het me op dat ik sneller en vaker een battle won met far ranged units en idem dito aanvalwapens dan wanneer ik me daar niet op focuste. Ik heb dan ook maar een tip: katapulten. Zonder deze rijdende, houten projectielwapens red je het niet in AoM. Dat geldt zowel in singleplayer als in multiplayer.
In de add-on The Titans kunnen de Atlanteans manschappen trainen die een soort antieke grasmaaier voortduwen die speren uitspuwt. Een leuke variant maar veel minder doeltreffend dan de good old katapulten.
En hoe leuk de superwezens ook zijn in Titans, in multiplayer vind ik toch dat ze een te destructieve uitwerking hebben. Daarom speel ik liever een Random Map Game tegen de computer of spelers online volgens de oldskool AoM stijl dan met de Titanen erin.
Leuk voor een paar keer, maar de echte massale battles waar je elkaar te slim af moet zijn met de juiste combinatie van eenheden maakte het spel juist zo sterk. Een jaar na dato is AoM dan ook nog steeds een RTS die zijn mannetje staat.



"Een jaar na dato is AoM dan ook nog steeds een RTS die zijn mannetje staat."



"Het knappe aan AoM vind ik dat de paden die je kiest daadwerkelijk verschil maken."



"Ik speel liever een Random Map Game tegen de computer of spelers online volgens de oldskool AoM stijl dan met de Titanen erin."

Je games koop je natuurlijk bij de beste gamewinkel van Nederland!



NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT 2
XBOX
59,99



X-MEN 2
WOLVERINE'S REVENGE
PS2
VAN 67,99 VOOR 49,99



NINTENDO GAMECUBE
HARDWARE
VAN 199,99 VOOR 99,99



CRAZY TAXI
GAMECUBE
VAN 49,99 VOOR 28,99



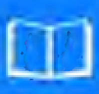
TRANSWORLD SNOWBOARDING
XBOX
VAN 49,99 VOOR 39,99



MOBILE GAMES
MOBILE









Ook voor je hardware ga je natuurlijk naar Free Record Shop!

free record shop
THAT'S ENTERTAINMENT
www.FreeRecordShop.nl



WORD NU ABONNEE!!! CHECK PAGINA 34

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders.
Redactie-assistente Sandra van Herwerden 023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.) ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerweb.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis (023-5465762), Eline Deijs (023-5463794), Arnout Verheij
Uitgever Anita van de Aa
VNU Labs Martijn Overman (coördinator)
Advertenties Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Lizette Kerkman, Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Klantenservice 023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, www.abonnee.nu
Abonnementen Heeft u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar
Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp.
Abonneren: bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–21.00 uur)
Abonnementsvoorwaarden Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk.
Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs € 34,80 per 12 nummers als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 35,80.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel
Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
Email: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 35,- voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk
Wet op persoonsregistratie Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Nabestellen Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door € 4,10 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Sanoma Uitgevers, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

Nederlands uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften
HOI 2003 TIJDSCHRIFTEN

WARHAMMER 40.000 FIREWARRIOR



Als we zeggen kut game dan is dat een understatement.

PC / PS2 — **10** SCORE

GLADIATOR SWORD OF VENGEANCE



Eenvoudige, weinig innovatieve hack and slash met een mythologisch sausje.

PS2 / XBOX — **60** SCORE

SPLASHDOWN 2 RIDES GONE WILD



Grappige waterscooter racegame met over the top taferelen.

PS2 — **75** SCORE

BLACKTHORNE



Een klein beetje te oldskool als je het ons vraagt.

GBA — **70** SCORE

WORMS 3D



SEGA die een Worms game maakt, dat mag je niet missen!

XBOX / PS2 / PC — **85** SCORE

SILENT STORM 2



Realtime strategy met een snufje turn based combat, kan niet echt boeien.

PC — **58** SCORE

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2



Een stuk minder leuk dan deel 1 maar de Dragon Ball Z fan mag 'm niet missen.

PS2 — **70** SCORE

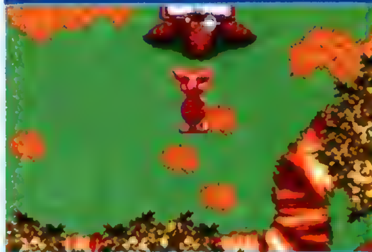
MONSTER TRUCK MADNESS



Vroeeem vroeeeeeem, tuuuuuuuuu.... en het speelt een beetje nep.

GBA — **40** SCORE

KNORRETJE KLEINE GROTE HELD



Hij lijkt erg veel op de PS2-versie, alleen gericht op een nog jonger publiek.

GBA — **60** SCORE

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED



DE HARDE KERN VAN GAMEKINGS REISDE AF NAAR KOREA EN DOET OOK VOOR DE PU VERSLAG VAN DE WORLD CYBER GAMES.
DE LAATSTE TIJD DENKEN WE ALLEMAAL DINGEN TE HOREN OF TE ZIEN... DIE ER NIET BLIJKEN TE ZIJN. MISSCHIEN DAT GHOSTHUNTER DAAR IETS MEE TE MAKEN HEEFT?
WE ZIJN WEER OP OORLOGSPAD; DEZE KEER IS HET DE BEURT AAN MEDAL OF HONOR RISING SUN.
JURJEN LOOPT DE HELE DAG ROND MET EEN GLIMLACH VAN OOR TOT OOR. IN ZIJN KNUISTJES STEEKT DE GBA SP MET MARIO EN LUIGI.
WE ZIJN HELEMAAL INTO MUSIC. WE DANSEN MET EYE TOY GROOVE, DRUMMEN MET DONKEY KONGA EN ZINGEN UIT VOLLE BORST MEE MET KARAOKE STAGE.

POWER UNLIMITED 1 LIGT 19 DECEMBER IN DE WINKEL

DON'T TELL ME WHAT TO DO



NOTHING BEATS A LION

CHECK WWW.LION.NL

Meer dan €100 voordeel bij aankoop van een Xbox Limited Edition Pack.



+

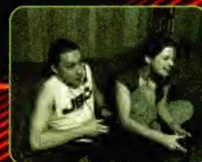




Nu voor maar €199,99*

Inclusief gratis proefabonnement van twee maanden op Xbox *Live*,™** de ultieme breedband gaming experience.







it's good to play together

www.xbox.com/nl

*Adviesprijs

**Breedband internetverbinding noodzakelijk. ©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Halo, Midtown Madness, Xbox, Xbox Live and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.







GAME BOY ADVANCE



PlayStation®2



KAN OP NETWERK GESPEELD WORDEN

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, het EA SPORTS-logo, EA SPORTS BIG en het EA SPORTS BIG-logo zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle rechten voorbehouden. " " en "PlayStation" zijn geregistreerde handelsmerken van Sony Computer Entertainment Inc. Alle rechten voorbehouden. Microsoft, Xbox, en de Xbox-logo's zijn geregistreerde handelsmerken, dan wel handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen en worden onder licentie van Microsoft gebruikt. ™, ®, Game Bot Advance en het Nintendo GameCube-logo zijn handelsmerken van Nintendo. Alle overige handelsmerken zijn het eigendom van hun desbetreffende eigenaren. EA SPORTS™ is een merk van Electronic Arts™.

Geluidsbarrières. Botten. Records. Harten. Boards. Stilte.
Ego's. Geesten. Tradities. Wetten. Je breekt ze allemaal.

Lawines. Bomen. Concurrentie. Ravijnen. Nachtmerries.
Sneeuwstormen. De berg. Je laat ze allemaal achter je.



Daal af naar
WWW.SSX3.COM



THE APOCALYPSE WIPED OUT EVERYTHING. EXCEPT GANGS, GUNS, CARS - AND VENGEANCE.


Drive to survive through more than 30 chaotic missions.

"Twisted Metal: Black meets Grand Theft Auto..."
- Electronic Gaming Monthly June 2003


An arsenal of 50 vehicles and more than 15 potent weapons.

"If you're a fan of car combat... this is the only game in town."
- GameSpy 2003


Take the ultimate challenge in 2-4 player deathmatch.

28 NOVEMBER 2003

RoadKill™

FIND THE CARNAGE AT ROADKILL. MIDWAY.COM







PlayStation 2

RoadKill © 2003 Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY and the Midway logos are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. ROADKILL is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.